<Mammonth>

mammonth@bk.ru

Почему, собственно, она должна умереть?
Потому что Оскар — soul-messenger, ведущий души в мир иной?
Даже не так: потому что в той книжке, написанной старым монахом, есть стилизованная под лицо Оскара юкольская маска с подписью «soul-messenger»? Потому что в Нью-Йорке про нее говорят: «She is dead»? Потому что из монастыря она едет в гробу? Потому что остров мечты встречает ее мертвецом? Потому что там живут тысячу лет мертвые мамонты? Потому что там трава, растущая над могилами тех, чьи души в покое? Потому что везде, даже в юкольской деревушке, раскиданы кресты?
Может быть, это не для нее, может, это для Ганса?
Ведь это его гроб-поезд, ведь это его мечта и его Оскар.
Но кто такой Ганс, как не плод ее воображения?..
«My dreams is your dreams now», — говорит он ей.
Как перевести здесь «dream» — мечта? А может, сон?..
Да и потом... Ганс сам становится проводником в мир иной в тот момент, когда открытое сердце позволяет ему слиться с Оскаром. А может, он и не сливался, а может, он всегда им был?..
Что делать Кейт после конца?
После мечты?
Вернуться она не может — назад дороги нет, даже в Нью-Йорке попрощались с ней.
Весь лед Нью-Йорка не смог задержать ее бег. Вперед дороги тоже нет — мечта осуществилась, мечта Ганса, ее мечта, ее мечта помочь ему увидеть мамонтов.
Слеза...
И что же?
Она в пустоте...
Нет будущего, нет прошлого, нет желаний, нет чувств.
Это и есть смерть.
Ах, если бы было, было что-нибудь потом! Если бы была какая-то обратная дорога... Ведь говорила же она про обратную дорогу с той маленькой симпатичной девочкой, Малкой. Но это чтобы успокоить. Малка даже на поезд не захотела смотреть, потому что на него ее не возьмут — маленькая, ей еще жить да жить.

А если бы была обратная дорога, то почему бы не взять?
Нет, все кончилось той слезой.
Я в смятении.
Не вижу этой красоты, отражений, снега, метели.
Не вижу даже саму Кейт.
Миляга Оскар вызывает только страх.
В голове одна мысль: как же так? почему?
Почему Кейт не долетела до Владелены?
Почему ее самолет разбился?
Почему ее не смогли спасти?
Почему, почему она так долго лежала под капельницей и не смогла вернуться? Ради какой мечты? Ради желания невозможного?
Снимаю шляпу и поднимаю хобот, это первая игра которой удалось меня напугать. Да, да я чувствую страх — куда там старику «Думу» с его трупаками.
Мамонта сложно напугать — чего только не насмотришься за 12000 лет.
Но, оказывается, сложно не значит невозможно...
Мне не было так страшно со времен «Маленького принца» и Достоевского.
Кейт. Милая, добрая Кейт.
Ты так нравилась мне своим миром. В нем было так хорошо и тепло.
А теперь стало так холодно.

P.S. Маша, ради всего святого, умоляю Вас, разубедите меня — я не могу на это смотреть.

<Александр Перминов>

balarama@inbox.ru

Привет, планетяне! Последние пять номеров Последнего-во-Вселенной вынудили меня сесть за педальный привод моего рыдвана и вспомнить, где валяется клавиатура. Итак...
Не стану вразумлять нытиков первых страниц, не собираюсь, схвативши мит и щечь, бросаться на защиту хранителя святого имени «X-COM». Всем вам поделом. Разочаровываться в КИ рано, так как сие дитя прогресса все еще ходит под себя и посему любовь возбуждает только у извращенцев и полных крейзи.
Воспевать женщин, карты и вино — круто, но не ново. .EXE, похоже, задался «блаaодной» целью воспитать поколение игроков и девелоперов, полностью отвечающих требованиям лучших представителей беллетристической общественности, полностью игнорируя то, что происходит в сей момент на дворе, отбрыкиваясь от дорогих читателей все более умными статейками и оценивая все игры под круглый ноль! За что и «пострадал». Мне кажется, что всякий .EXE'шник перерос формат обозревания всякой дряни, ибо пора... Их, то есть вел. и уж. авторов, будет ломать до тех пор, пока не прозреют. За «прозрунами» пойдут, в этом я уверен. Ибо тоже прилипли одним местом к подгузнику и надоело хуже горькой. За ситуацией в песочнице девелоперства присмотреть есть кому, один другого страничнее.
Быть в авангарде — участь .EXE.
Проникнитесь: КИ вобрали в себя все виды искусства и совмещают достоинства каждого из них. Да Винчи не мог и мечтать о таком бесконечном пространстве для самовыражения, каковым являются КИ. Меня поначалу несколько смущало то, как используются возможности новой музы, но, вспомнив о периоде становления его величества кинематографа, понял, что сейчас миллионы нероссийских рублей выбрасываются на «съемки» «Прибытия поезда», «Кормления младенцев-2» и «Садовника, поливающего клумбу». Зрелищно, мило, актуально, но тупо до безобразия. Мы научились делать игры, похожие на реальность до последнего пикселя, но — зачем?..
Дети, играя, познают мир, но во что вы даете им играть, долбаные козлы?
Переосмыслить прошлое и намечать вехи для отстающих — это ли не миссия .EXE на шарике?
Всякая выдумка Человека нейтральна, все зависит от использования. «Ил-2» и «Забытые сражения» можно считать образовательно-познавательными играми, но, конечно, только для тех, у кого есть образовательно-познавательный орган. Например, «Ил-2» воодушевил меня на поход в книгомаг, где я часами просиживал, выискивая приемы воздушного боя, описания необычных сражений и т.д. Live For Speed подкинула идею руля с использованием мышки... Продолжать можно довольно долго. Но — все. Подберите сопли — и по местам. Нас ждут великие дела!

game.exe

C&C Computer Publishing Limited

www.computerra.ru

Номер 6 (107), июнь 2004 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием
«Магазин игрушек/Games Magazine»

АДРЕС

115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ

Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Михаил Бескакотов (boo@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

DVD, CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)

Дизайн-проект
Александр Васин (www.vasin.ru)

РЕКЛАМА

Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА

ООО «Компьютерная и бизнес-пресса»
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Вадим Губин (vga@computerra.ru)

ПЕЧАТЬ

SCANWEB, Finland
Тираж 50000 экз.
Номер подписан в печать 9 мая 2004 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере

СПОРТ ИЗ РОЗЕТКИ



#06

в номере







горбушкин гайд

Syberia 2
Лучший ненужный сиквел всех времен. Интересует, как бы выглядел Grim Fandango 2? Любопытно, почему Full Throttle! 2 и Sam & Max Hit The Road 2 лишены права на жизнь? См. «Сибирь-2».
★★★★

Desert Rats vs. Afrika Korps
И хотя Монтгомери с Роммелем вам, скорее всего, до лампочки, кино про немцев любят все.
★★★★½

Manhunt
Эту злейшую игру следовало бы продавать в аптеке, в отделе сильнодействующих препаратов-борцов с пучеглазым и безосновательным человеколюбием. Не упустите свой билет в адЪ!
★★★★★

Colin McRae Rally 04
Раллийная безделушка, далекая от симуляторного реализма, обладающая выразительной графической оболочкой.
★★★★

«Периметр»
«Периметр» заставит вас открыть для себя жанр RTS еще раз.
★★★★★

Breed
Развлечение для настоящего зануды.
★★

The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses
Квест из простонародья, который не может похвастаться ни яркой внешностью, ни блистательной игрой ума, но остается в памяти игрока событием исключительно радужной расцветки. О чем тут думать, берите, конечно!
★★★★

«Операция Silent Storm: Часовые»
Пропустить «Часовых» — преступление!
★★★★½

Painkiller
Когда-то купил Serious Sam и все никак не можешь остановиться? Засосала пучина? Брось! Запишись в программу «Трезвый и чистый»! Оглянись по сторонам! Всюду жизнь без телепортирующихся монстров.
★★½

Forever Worlds
Квест для любителей вдевать нитку в иголку. Сделать это, конечно, непросто, но зато каково моральное удовлетворение!
★★★½

Crusader Kings
Прохладные глубины Crusader Kings примут только самых отважных стратегонавтов.
★★★★½

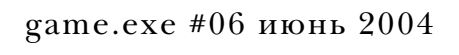
«Власть закона»
Умелые сторонники turn-based RPG tactical combat — шаг вперед! Остальным — разойтись.
★★★★

War Times
Собрание RTS-штампов: в 3D, но без Юрия, без Шаи-Хулудов и без Керриган. А доставание бумажника — это такой трудоемкий процесс...
★★½

Spartan
Любители стратегий со строительством городов, торговлей, научными исследованиями и войной! Это — для вас. Большущая кнопка End Turn — на месте, в правом нижнем углу экрана.
★★★½

Hitman: Contracts
Если за малостью лет вы не видели первые две части игры, то бегом в магазин. Взрослым же дяденькам — оплакивать дремучую стагнацию и играть в Manhunt.
★★★







Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD

Игры
Hitman: Contracts
«Периметр»
UEFA Euro 2004
Michael Schumacher Kart World Tour 2004
AirStrike 2

Shareware-игры
3D Word Slider
3DRT PingPong
B-Clopd 3D: Adventures in Plattformworld
Cubes
Cybernoid 2: The Revenge
E-Motion Deluxe
Head Over Heels
Nether Earth Remake 0.51
Road Fighter

Утилиты
ICQ Lite Edition with Xtras 4.0 Final



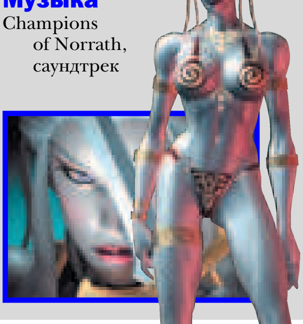
IrfanView 3.91
Quintessential Player 4.50
The Bat! 2.10.01
Total Commander 6.03a
Kaspersky Anti-Virus Lite Game.EXE Edition (ключ)
Dr. Web 4.31b

Патчи
Hitman: Contracts v174
Crusader Kings v1.02

Драйверы
nvidia ForceWare Drivers 60.60 (Windows 2000/XP)

Wallpapers
Van Helsing
Rainbow Six 3
Killzone
Desert Rats vs. Afrika Korps
Crimson Sea 2

Музыка
Champions of Norrath, саундтрек



.EXE DVD

.EXE-вкусности
.EXE-выпуски:
#05'2004 (.pdf-формат)

Игры
Стратегии
«Периметр»
«Операция Silent Storm: Часовые»
Codename: Panzers
Rise of Nations: Thrones and Patriots
Warlords Battlecry 3
Экшены
Hitman: Contracts
Аркады
AirStrike 2
Neighbours From Hell 2: On Vacation
Гонки
Live For Speed 0.3G
Michael Schumacher Kart World Tour 2004
Онлайновые игры
GunBound
Квесты
Mysterious Journey 2: Chameleon
Симуляторы
«Т-72: Балканы в огне»
WarBirds 2004
Спорт
UEFA Euro 2004
World Championship Pool 2004
Universal Boxing Manager

Shareware-игры
Аркады
3D Breakout (Distraction Style)! 1.21
Abusimbel Profanation Deluxe
B-Clopd 3D: Adventures in Plattformworld
Blockbuster
Bricks of Egypt 1.02
Bumpex 1.1
Chicken Shoot Easter Edition 2004
Crazy Lunch
Cubes
Cybernoid 2: The Revenge
E-Motion Deluxe
Flyonoid 1.10
Fobos 2.1
Froggy Castle
Funny Chewer 1.5
Goody
Gringo
Head Over Heels
Kai-Jin
LinkLines 1.0.7
Lunar Jetman
Mack's Escape
Magic Ball 1.74
Mission: Land!
Nuts and Scrap 0.30
Overkillix3D 1.3b
Pyjamarama
Raging Skies 1.2
Ricochet: Lost Worlds
Robocop 2D 0.3
Rocket Duel 1.10
Steel Broadsides
SWIV Decimation
Terra Cognita
The Maze of Galious 0.62
Unga Bunga 1.23d
Настольные игры
Bantumi 3D
JumpOver 5.00.0405
Логические игры
Pretty Good Solitaire 10.0.0
SolSuite 2004 18.1
Головоломки
3D Word Slider
Drod 3D
Far Out..! 1.5
FunKi
Wonderland 1.15
Гонки
Highway Pursuit
Road Fighter
Tiny Cars 2 v1.12
Спорт
3DRT PingPong
Стратегии
A.R.S.E.N.A.L.: Extended Power 2.9c

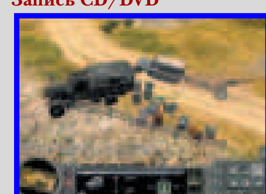


Nether Earth Remake 0.51
Space Station Manager 1.2.1
Нечто!
Breakin' Battle 1.1
Klass of 99
Solid Balance

Патчи
Crusader Kings v1.02
Hitman: Contracts v174
Beyond Divinity v1.32
Call of Duty v1.4
Dead Man's Hand Patch 1
«Ударная сила» v1.0.4
Sacred v1.6 (US)

Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Lite Game.EXE Edition
AVG Anti-Virus Free Edition 6.0.665
Мультимедиа
Apollo by Heikki 37ze
DeepBurner 1.1.0.117
DVD Decrypter 3.2.1.0
FreeRIP 2.70
K-MP3 5.6.1.75
Система
HDCleaner 2.357
O&O Defrag 2000 v3.5.562
Paper 3.2a Beta
TimeLeft 2.15.8
Интернет
Avant Browser 9.02 Build 021
Bloomba 1.0.6
K-ML 3.10.274
Miranda IM 0.3.3.1
Mozilla 1.7 RC1
MultiTranse 3.0
Opera 7.50 Preview 4
spamPepper 4.30
The Bat! 2.10.01
Графика
Advanced Batch Converter 3.8.91
P3dO Explorer 1.7
Иное
AceMoney Lite 3.4.4

Неприкосновенный запас
Антиспам
MailWasher 2.0.40
Антивирусы
Dr. Web 4.31b
Sophos Anti-Virus 3.79
Архиваторы
WinAce 2.5
WinRAR 3.30
WinZip 9.0 (build 6028)
Интернет-браузеры
Mozilla Firefox 0.8
Slim Browser 3.97.002
Запись CD/DVD



Burn4Free 1.0.0.568
Burnatone 0.99b
Zilla CD-DVD Rip and Burn 5.0.0.0
Интернет-пейджеры
ICQ Lite build 1328 Russian
ICQ Lite Edition with Xtras 4.0 Final
Дозвон
NetLaunch XP 4.00.0320
TICK 1.17
Закачки
FlashGet 1.60
Fresh Download 6.80
ReGet Free 1.8
Драйверы
ATi Catalyst Drivers 4.4
nvidia ForceWare Drivers 56.72 WHQL (Windows 2000, XP)
nvidia ForceWare Drivers 60.60 (Windows 2000, XP)
Driver Cleaner 3.0
Электронные книги
Bookshelf 4.11
Почта
Mozilla Thunderbird 0.6
Pegasus Mail 4.12a
FTP
FTPLoader 4.0
FileZilla 2.2.5a
LeechFTP 1.3
Управление файлами
Total Commander 6.03a
Файерволы
ZoneAlarm 4.5.594.000
Музыка
DeliPlayer 2.03
MODPlug Player 1.46
1by1 1.44
Foobar 2000 0.8
Quintessential Player 4.50
WinAmp 5.03
iTunes 4.5
MP3Gain 1.2.2
Lame 3.96
Sidplay 2
PDF
Acrobat Reader 6.0.1
Анти-spyware
Ad-aware 6.0 (Build 181)
SpyBot: Search and Destroy 1.3 RC5
Вьюеры
IrfanView 3.91
SlowView 1.0 RC2
XnView 1.68

Музыка и аудиокниги
Саундтреки
Champions of Norrath (полный саундтрек)
Lineage II (избранные треки)
Demovibes (сборник ремиксов демосценической музыки)
Аудиокниги
Илья Ильф, Евгений Петров. «Золотой теленок», первая часть публикации (части 1 и 2, главы 1—15). Производство компании «Ардис». Текст читает Владимир Самойлов. Общее время звучания книги – 14 часов четыре минуты.

Сюрприз
Демосцена
Ananasmurska – Blue Moment, Bauknecht – Zyprexa, Brain Control – The Icemachine, Bypass & Blackmaiden – Ausflug, Byteam – Save the Bolbz, Calodox – Panjabmoore Meets 007 Again, Conspiracy – Saturday Night Scener, Fairlight – In Crapula Veritas, Farbrausch – FR-035: Deleted Scenes, IMR & Flood – Peaces, Index Productions – Symbols, Inf – Pornographic, Metalvotze & AWC – Winnerdemo, MFX & Kewlers – X-MIX 2004: Ion Traxx, Moppi Productions – Assembly '04 invitation, Nesnansk! – Syntonic Dentiforms, NEVER – end. point, Nocturnal – Diskozis, Nuance – bouNCE, Outracks – our.demo, Portal Process – Horizontal, Scarab Corpse – Shadows, Yaphan – Fucked up Distortion
Иное
Razor 1911 – Chipdisk #3 (музыкальный чип-сборник)
Il Descend De La Montagne (анимационный фильм)

Wallpapers
Champions of Norrath, Crimson Sea 2, Desert Rats vs. Afrika Korps, Dragon Empires и др.

Новости

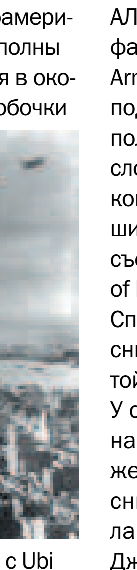


Суфле не может ждать

Один из любимых персонажей Пелема Грэнвила В. как-то сказал: «Я подумал о твоем будущем, Дживс. Оно станет продолжением твоего прошлого!» Окидывая взглядом месячную пургу свежих анонсов и сочных слухов, точнее не скажешь. Мы по уши в сиквелах, господа.

Несхлопываемые материи

Анекдот месяца: альтернативная жизнь Fallout 3. На форумах сказали, что очевидец слышал, как на тайной вечере апостолов Interplay один воротила шепнул другому волшебное слово. Спустя пару недель в другом месте и перед иной публикой на сцену выходит смущенный конферансье и нежно лепечет: «Господа, это правда. Interplay действительно издает Fallout 3, ныне полируемый командой чернокожих мастеров с Берега Слоновой Кости». Занавес, титры. Публика все не расходится, аплодирует. И правильно делает — минут через пять глашатай возвращается и объявляет сиквел Kingpin. Дамы от избытка чувств не справляются с веерами, мужчины проглатывают монокли. Волнение в зале. Конферансье востребован. Через полчаса он уже красуется румяными щеками на сцене другого концертного зала и тем же смятенным тоном клятвенно обещает публике Baldur's Gate III и Neverwinter Nights 2. Как и в предыдущей речи, никаких шаловливых подробностей, хотя бы приблизительных дат релиза и т.п. Новые веяния в PR-бизнесе? Между тем о главном производителе настольно-компьютерных РПГ, канадской



1

Bioware, поговаривают как о следующем вероятном приобретении Microsoft. Похоже, взаимовыгодное сотрудничество на почве приставочного блокбастера Jade Empire показалось обеим сторонам исключительно приятным... Остается ждать больших анонсов на E3, на которую мы вот-вот отбываем...

Французская военщина

Ubisoft, которой уделено немало внимания в майском новостном скетче, легализовала свои амбиции. Французы тщатся стать «главными по военщине». Генераль де Голль быль бы вами доволень, мисcь-йе. Хотя не факт. На днях Ubi умудрилась снюхаться не с кем-нибудь, а с победоносной US-армией. Вооруженные силы маленького североамериканского государства полны решимости вторгнуться в окотелевизионные коробочки по всему миру: вместе с Ubi амэрикан арми готова штамповать консольный агитпроп для самых маленьких, массово, годами. Теперь детишки узнают, как правильно отнимать природные ресурсы и курощать иностранных подданных во славу революционной демократии.

Следующим шагом галльские оппортунисты прижучили заокеанских коллег из Activision и Electronic Arts. В неспокойное время, когда весь мир разрывается между учебниками истории и голливудскими киноподелками в попытке понять, кто же победил фюрера 9 мая 1945 года, французы выдвигают собственную версию. Их патентованный военно-десантный ротосаперный шутер о Второй мировой основан на РЕАЛЬНЫХ СОБЫТИЯХ. Имена-фамилии героев Brothers in Arms изменены, факты чуть подтасованы, зато игривое поле боя рисуется прямо со слов очевидцев и участников, а уровни — с пожелтевших фотографий аэрофотосъемки. Call of Duty и Medal of Honor в слезах бегут к Спилбергу: «Степа, Степа, сними нам еще часа три чистой правды о войне!».

У счастливой Ubisoft, кстати, на целлулоидном фронте тоже все схвачено. Для нее снимает какой-то новозеландец, кажется, Питер Джексон, снимает, кажется, какого-то «Кинг-Конга», говорят, ремейк какой-то классики. А Ubi все это форменное безобразие лицензионно игроадаптирует.

По мировой

Тема Какой-нибудь Мировой нешуточно ходовая. Electronic Arts, чей хвост только что прищемили французы, в расстройстве анонсировала Battlefield 2, логическое продолжение Battlefield 1942 и Battlefield: Vietnam. На кону

1 Ubi наконец-то добилась кинематографического качества компьютерной графики в своем новом проекте King Kong.

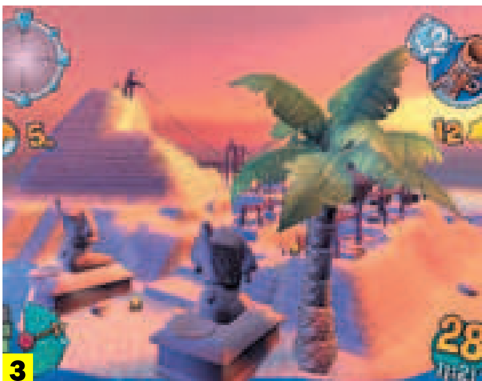
2 Battlefield 2. Прелести городского схлестывания в забытых населенных пунктах арабского мира.

3 Worms: Forts Under Siege. С появлением третьего измерения у усердных точильщиков ландшафта ощутимо прибавится забот.

4 Brothers in Arms. Семейный портрет (девять близнецов-однолеток) на фоне неподнятой французской целины.

5 Star Wars Galaxies: Jump To Lightspeed. Свежеанонсированный класс пилотов наверняка будет вынужден конструировать космические корабли собственными руками. Такова политика MMORPG!


2


3



4


5

высокоточное оружие, нежные американские танки «Абрамс», овчарки с лазерными пушками на головах, торпедирующие танкеры дельфины — всэ дэла! Гвардейцев ждут генеральские погоны, бонусные орудия труда и онлайновый почет. Релиз следующей весной.
На очереди сиквел — для граждански сознательных. Vivendi Universal Games ловко обвела поклонников серии SWAT вокруг пальца театральным убийством SWAT: Urban Justice. Пока честные парни планеты оплакивали серию, скользкая VUG связалась с Кеном Левайном и его шайкой австралийских бушменов — и понеслось. SWAT 4 от Irrational Games (!) увидит свет в начале 2005 года и наглядно продемонстрирует, как следует бороться с организованной преступностью. В качестве тренировочного уровня мы предлагаем инсценировать захват преступной группы чиновников, злодейски напавших на двадцать тысяч коал острова Кенгуру. Маленькие травоядные должны быть отмщены!
Примерно в то же время на прилавках объявится еще один сиквел от Vivendi Universal и Mad Doc Software. Сумасшедшие доктораНТы взялись состряпать для матушки VUG Empire Earth 2, стратегию в реальном времени, где «всего больше, все лучше, а границами можно торговать, совсем как в взаправдашнем мире». Наконец-то. Четырнадцать цивилизаций вгрызутся в глотки друг другу в романтических декорациях совершенно нового природного СЕЗОНА: тумана. Вот теперь мы действительно заинтриккованы!
В завершение военной саги о червивом. Sega Europe и извечная Team 17 рапортуют о рождении новейшего боевого симулятора кольчатых войн. Сиквел Worms: Forts Under Siege стыдливо прячет солидное уже окончание-цифру, отвлекая наше внимание грезами о больших червивых замках, катапультах и даже смертельно опасном Троянском осле. Правдивая история о том, как черви обороняли Трою и пирамиды Египта, найдет путь к сердцам покупателей уже в конце 2004 года.

Вкратце

LucasArts таки анонсировала аддон к Star Wars: Galaxies, окрещенный Jump to Lightspeed. 10 звездных секторов, 15 кораблей, не забыты ни X-Wing, ни Tie Fighter, ни Millennium Falcon — плюс две свеженькие играбельные расы! Звездные врата открываются этой осенью.
В довесок LucasArts не поскупилась на сюжетные подробности Knights of the Old Republic II: The Sith Lords. Лучше бы молчали: история о «последнем из джедаев, спасающем Старую Республику» изрядно заезжена еще самим Лукасом двадцать лет назад. В ту же степь отправляются «тридцать прежде невиданных силовых приемов» — нет, мы никогда-никогда не сталкивались со способностью увидеть ауру (полож./отриц.) противника и не разглядывали недруга сквозь стены...
Поклонников виртуального автоспорта и виртуальных же Воробьевых гор найдут специально заточенные сиквелы: Colin McRae 2005 и Need For Speed: Underground 2.
Любителей клубнички обрадует весть о выздоровлении Half-Life 2 и намерении скандального блокбастера увидеть свет к концу лета-2004. Гейб Ньюэл, кстати, признался, что игра задержана из-за неспособности коллектива уложиться в заданные сроки, а не пресловутой кражи со взломом. Кто бы сомневался.

Палингенез

Дорогие товарищи! Помните ли вы, что близится пятая годовщина явления на свет блистательной Planescape: Torment? Помните, вы все, конечно, помните… и с тех далеких пор спите и видите себя в разворачивающихся в невероятных вселенных ролевых играх с метафизикой и демонологией, со сложным сюжетом, с главным героем на распутье, с постоянным моральным выбором из девяти вариантов. Правда же?



L'influenza

Так чего вы приуныли? Ведь в считай соседней Италии некая P.M.Studios варит именно из этих ингредиентов игру Etrom: The Astral Essence.

…Выпуск Kien для GBA в 2003 г. является на текущий момент главным достижением базирующейся на каблуке «сапога» (в г. Бари) P.M.Studios. Тем не менее ее главный человек и ведущий дизайнер Etrom Фабио БЕЛЗАНТИ (Fabio Belsanti) имеет диплом историка (специализация — экономика и военное дело Средних веков), а в 1999 г. опубликовал авангардистское произведение «Voci dell'Abisso» («Голоса бездны»). Осторожный оптимизм по поводу Etrom немного окреп после беседы с синьором Белзанти.

Game.EXE: Фабио! Скажите честно и сразу: сколько раз вы и ваши коллеги проходили Planescape? Просто ваш проект так похож на «наше все» по духу…

Фабио БЕЛЗАНТИ: Признаться, до нынешнего дня я даже не слышал о Planescape. Что касается сходства, то оно случайно. Если хотите, оно является т.н. историческим структурно-палингенетическим феноменом.

.EXE (оправившись от изумления): Чем же вы тогда вдохновлялись при создании мрачного мира Etrom, где оруэлловское тоталитарное общество и его тайная полиция сосуществуют с драконами и демонами? Огласите весь список источников (книг, фильмов, комиксов), пожалуйста!

Ф.Б.: В первую очередь — «1984» Оруэлла, а также «Фонд» Азимова, «Властелин колец» и «Сильмариллион» Дж.Р.Р.Т., книги Кретьена де Труа (в т.ч. приписываемые ему), «Libre del'orde de cavalleria» Рамона Люлля, «Бегущий по лезвию бритвы», «Матрица», комиксы про Gotham City, комиксы Nathan Never, а еще архитектура Гауди и апокалиптическая живопись Дюрера…

.EXE: Вот они где, корни эклектизма… Вы называете мир Etrom: The Astral Essence «параллельным будущим». Это как?

Ф.Б.: Мы хотим, чтобы у игрока сразу возникало ощущение другой реальности с другими законами. Вот история мира игры: 5 апреля 2002 г. в мантии Земли на глубине 45 км был открыт новый минерал Хромий (Chroma), даже малое количество которого при сгорании давало гигаватты энергии. После произошедшей 2 января 2003 г. Всеобщей катастрофы (Universal Catastrophe), когда мгновенно изменились очертания континентов (осталось только четыре нетронутых района с населением в триста миллионов человек), а Черные звезды (Black Stars) принесли из глубин космоса споры Темной болезни (Dark Disease), выяснилось, что Хромий защищает от последней и вообще благоприятно воздействует на все живое, а в распавшемся виде может использоваться как оружие. Таким образом, вся жизнь в Мега-

1 Наш собеседник Фабио Белзанти — аутентичный итальянец-южанин. На то, что перед нами историк и писатель-авангардист, указывает лишь нетипично меланхолическое выражение лица.

2 Внушительный господин. Демон, из органов, или демон из органов?



Etrom: The Astral Essence

www.etrom.net
жанр: РПГ
платформа: PC
дата релиза в России: 3 квартал 2004 г.
разработчик: P.M.Studios (www.pmstudios.net)
локализация: «Логрус» (www.logrus.ru)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)

городах (Megacities) мира Etrom вращается вокруг рубиновых кристаллов Хромия, а войны между четырьмя государствами (образовавшимися после распада недолго существовавшей Империи людей, или Human Empire) ведутся за обладание шахтами в необитаемых Пустынях Смерти (Dying Deserts), где человек без Хроматического респиратора (Chromatic Mask) в течение трех дней заражается Темной болезнью.

Вне пустынь, за основным барьером Хромия, лежат Ничьи Земли (Void Lands), населенные жуткими существами, о которых большинство людей не подозревает. Хотя между четырьмя государствами и есть некоторые различия в идеологии, везде люди бесправны и везде бедными управляют богатые, интересы которых защищают спецслужбы, берущие на заметку даже посетителей библиотек...

Il protagonista

.EXE: А с главным героем у нас что? У него тоже длинная предыстория?

Ф.Б.: Да. Этром Зидиоструин (Etrom Zediostruin) был офицером штурмовых войск HWD — элитного подразделения армии Олигархической республики Сигундия (Sighundia). Во время секретной миссии в Ничьих Землях в него вселился Звездный дух (Astral Essence). После этого Этром мучается вопросами о смысле жизни и о том, почему Дух вошел именно в него. Зато у него теперь есть Астральные силы (Astral Powers), которые вам предстоит развивать и применять, и Астральный топор (Astral Axe), который тоже будет прибавлять в силе в течение игры.

.EXE: Из чего следует, что персонажа мы самостоятельно создавать не будем.



3 Понимаете, нужно просто принять эту эклектику — когда мужик в явно стартрековской (из Elite Force II) броне разгуливает с вот таким Астральным топором наперевес и ничуть этим не смущен.

4 На неплохом и обильном английском этот завскладом нагло отказывает нам, бывшему офицеру элитного подразделения армии Республики, в выдаче оружия...

5 ...очевидно, не зная, что невыполнение просьб Избранных и Безымянных Ones часто заканчивается вот так — реальной угрозой насильственной смерти. Надеемся, что, укокошив упрямца, можно будет полностью выпотрошить оружейные витрины.

Но у нас хоть будет возможность развивать его в интересном нам направлении и не будет ли магия (то есть все астральное) находиться в противоречии с другими навыками, как в Arcanum?

Ф.Б.: Как где? Вы абсолютно свободно сможете развивать Астральные силы Этрома, параллельно управляя ростом его характеристик и способностей, например, к вождению транспортных средств (среди которых танки и гигантские роботы), а также к стрельбе из ракетометов (missile launchers) и священного энергетического оружия (sacred energy weapons). Вообще, бой будет занимать очень важное место в игре.

.EXE: Он будет походовым?

Ф.Б.: Нет, в реальном времени, на point'n'click-основе.

.EXE: Но, согласитесь, управлять в бою партией из нескольких человек в реальном времени довольно тяжело...

Ф.Б.: В бою, как и на протяжении всей игры, вы (Этром) будете в одиночестве и лицом к лицу со своей судьбой.

.EXE: И мы не наймем в напарники ни оружейницу Эладен (Eladen), которую Этром потерял и которая так похожа на итальянских актрис, ни безумного безошибочного пророка Жуана (Joan) из Ничьих Земель? А как же диалоги и вообще общение с участниками партии?

Ф.Б.: Подождите! Хоть вы и будете контролировать только Этрома, общение будет, и диалоги в частности. Кстати, над диалогами работаю я сам.

.EXE (подозрительно): Диалоги будут разветвленные, критичные для развития сюжета?

Ф.Б.: Да. Например, только пообщавшись с Жуаном, Этром узнает, что ответы на его вопросы о смысле происходящего с ним смогут дать боги, пришедшие на Землю во время Первого Темного Творения (First Dark Genesis), а встретить их можно будет в Храме Судьбы (Temple of Destiny). Правда, храм будет непросто найти, и еще придется решать, какую правду и от какого бога вы захотите услышать.

Также, общаясь с колоритными NPC, можно будет вступать в их фракции, становясь Драконьим Стражем (draconian guard), Рыцарем Бездны (abyss knight), Демоническим Генералом (demoniac general) или Рыцарем Абсолюта (knight of the absolute); получать разнообразные квесты.

.EXE: Не сведутся ли квесты к «сходи-принеси» и сможем ли мы «вести себя» во

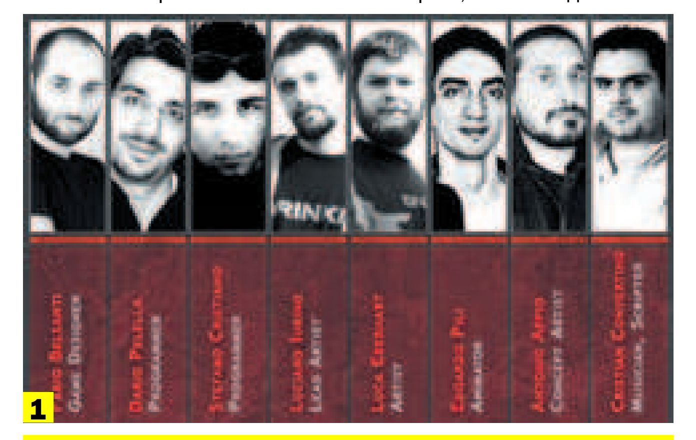
всем этом многообразии группировок?
Ф.Б.: В Etrom у вас действительно будет возможность выбирать, как вести себя, — в каждой отдельной ситуации, при выполнении любого квеста. Работая над игрой, мы всеми силами старались уйти от примитивной схемы «очень хороший (паладин) или очень плохой».

La Verita

.EXE: Сколько мест будет доступно для исследования в Etrom?
Ф.Б.: Много: более восьмидесяти локаций в разных частях мира, от обнесенных стенами кварталов Мегагородов (жителям запрещено их покидать) до различных мест в Ничьих Землях, о которых — ни слова. Большинство локаций в игре будут контролироваться какой-либо одной группировкой (и у каждой фракции будет operational base на одном из «уровней» игры).
.EXE: Фабио, а будет ли у нас возможность если не спасти мир, то хотя бы немного побороться с тоталитаризмом, — больно уж у вас общество (параллельного) будущего гнусное?
Ф.Б.: Спасибо. Кстати, вот еще одна гнусность: все государства стремятся к нулевому приросту населения, и все рожденные без специального разрешения считаются официально несуществующими... И вы сможете бороться как за тоталитаризм, так и против него, причем пользуясь помощью самых разных существ. В том числе пришедших из других измерений через Врата Бездны (Abyss Gates).
.EXE: Вы знаете, хотелось бы. А может быть, и мир спасем?
Ф.Б.: Как я уже говорил, вы — Этром, и вы наедине с судьбой, между Бездной и Светом. Хоть вы и достигнете большого могущества, спасать в нашей игре вы будете прежде всего самого себя, подлинного протагониста — душу Этрома. Причем многое зависит от того, что вы понимаете под спасением, — ведь в игре семь концовок.
.EXE: Хорошее число. А что за ролевая система используется в (нам очень понравилось слово «malus» в качестве антонима «bonus»)?
Ф.Б.: Ролевая система разработана нами. А правила мы опубликуем непосредственно перед релизом, так что не взыщите. Кстати, русская версия игры появится одновременно с остальными.
.EXE: А комиксы, которые вы щедро разложили на своем сайте? Будут ли они органичной частью игры, как в Fallout?
Ф.Б.: В игре будет очень много арта, которым занимаются наши художники Антонио Аппио (Antonio Appio) и Мауро Фанелли (Mauro Fanelli), и комиксы в том числе. Вообще-то, одновременно с выходом игры мы планируем начать выпуск серии комиксов Etrom.
.EXE: Ну что ж... Franchise — это замечательно. А графический engine в него войдет? Тоже, наверное, своя разработка?
Ф.Б.: Конечно! Developed from scratch! (Разражается длинной речью, в которой иногда проскакивают знакомые слова: «динамическое освещение», «туман», «шейдеры», «улучшенный pathfinding», «2000 MHz CPU», «512 RAM», «GeForce 4 or Radeon 9600». — **.EXE.**)
.EXE: И напоследок. Даже в Kien герои искали Истину (the Truth). Этром тоже клянется «найти Истину (*логр.* Правду) или погибнуть в этой борьбе». Фабио, в чем Истина и каковы философские основания Etrom: The Astral Essence?
Ф.Б.: Экзистенциализм и экспрессионизм. Этром стремится быть Opera, которая что-то передаст своим игрокам (думающим и читающим игрокам, любителям РПГ и комиксов) — свои вопросы, может быть... Потому что, как я думаю, Жизнь — это Вопрос, увлекательный и неразрешимый...
.EXE: Спасибо. Релиз только сильно не затягивайте!

Беседу вел Николай Третьяков.

P.S. Известие о том, что релиз игры все-таки откладывается со второго квартала с.г. на конец третьего, нас не удивило: наверняка P.M.Studios в полном составе засела за Planescape, Arcanum и оба Fallout'а. Скорее погрузило нас в этромовские по своей глубине раздумья: хорошо ли это скажется на игре, не поломает ли весь, простите, палингенез? Повредить вроде бы не должно, ведь цитаты из самых разных источников составляют тело Etrom, а из интервью были выкинуты одиннадцать ремарок «sic!».



1 Основные работники P.M.Studios в совокупности напоминают латиноамериканских узников совести. Это хороший знак, свидетельствующий о загруженности работой. А «aqua fresca, vino puro, figa strata, cazzo duro» — это все после релиза.



2 Очевидно, это плакат из «параллельного будущего» по технике безопасности: «Товарищ! Берись за Хромий только в защитных перчатках!»

Странглия



Пока виртуозно освоивший конвейерное игропроизводство западный девелоперский люд пачками анонсирует продолжения вторых-третьих-четвертых частей ваших любимых шутеров, в уютном офисе на краю Москвы команда неискушенных, но крайне увлеченных разработчиков круглосуточно ломает головы над КИ нового типа, с помощью которых можно будет познать себя и отхлебнуть атмосферы подмостков экспериментального театра.

Нефомат

Здорово, что такие люди — готовые отрицать унификацию геймплея, сюжетов и вообще игр — еще с нами! Чертовски приятно, что они не сдаются, что плывут против «генерального» течения, которое с каждым годом увлекает в свои мутноватые воды все больше андерграундных команд. Да, велика вероятность того, что очень скоро поперечные девелоперы окончательно исчезнут с лица земли, а на местах их стоянок будут возведены подпирающие космос «Старбаксы». Но пока они есть, мы улыбаемся, нам — хорошо. Давайте знакомиться: вот Ice Pick Lodge, бережно держащая в руках свою «Мор. Утопию», эту пряную вишенку буковской линейки релизов-2004, игру, которая никогда не попадет на обложки и плевать хотела на «Оскаров». К счастью, Ice Pick Lodge это отчетливо понимает, а потому симпатична нам как никто. Откуда берутся такие люди, что ими движет, будет ли «Мор. Утопия» популярнее DOOM III и Half-Life 2? На эти вопросы мы отвечаем вместе с Николаем ДЫБОВСКИМ, лидером проекта. Наш разговор сопровождает симпатичный dark wave, доносящийся из комнаты звукорежиссера; саму же игру мы смотрим на GeForce 2 MX. Вы знаете, не тормозит.

Game.EXE: Коля, как появилась ваша команда?

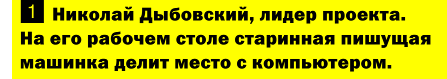
Николай ДЫБОВСКИЙ: Ice Pick Lodge собиралась долго, понемногу, как мозаика, в штучном порядке. С Ильей Калининым, ведущим художником, вместе учились в школе; на Айрата Закирова, главного программиста, вышли через его Интернет-страничку (где было изображено горное озеро с подписью «Представьте, как будут выглядеть следы от пули, влетающей в эту воду». Столь философичный подход мгновенно отмел все сомнения в том, станет ли этот человек нашей частью). Мы, кстати, до сих пор открыты для новых людей.

.EXE: А с чего начиналась «Мор. Утопия»?

Н.Д.: С дизайн-документа. Сначала этот текст напоминал хвалебную рецензию на уже вышедший и прогремевший хит. Объем, как у «Войны и мира», множество ссылок на кино, литературу, театр — чтобы легче было понять, о чем идет речь; общая же тональность отзывов укладывалась в «как же у ребят получилось провернуть ТАКОЕ?!». Вскоре выяснилось, что работать с таким документом нельзя, пришлось все переделывать... Словом, мы учились на ходу, набивая шишки таких размеров, что даже вспоминать страшно. И лишь потом открыли для себя профессиональные источники вроде Gamasutra. Да и в «Буку» пришли не как полагается «по науке», а чуть ли не с улицы — с горящими глазами и без внятных планов.

.EXE: «Бука» гордится своими теплыми отношениями с разработчиками.

Н.Д.: Не безосновательно. Помогают, учат, советуют. Не безосновательно и взаимно.



1 Николай Дыбовский, лидер проекта. На его рабочем столе старинная пишущая машинка делит место с компьютером.

2 На что способны дети, пораженные смертельной чумой?

3 От скетча к готовому персонажу — как «Нивал» завещал.

4 Эстетика заброшенности и с детства знакомые лавки...

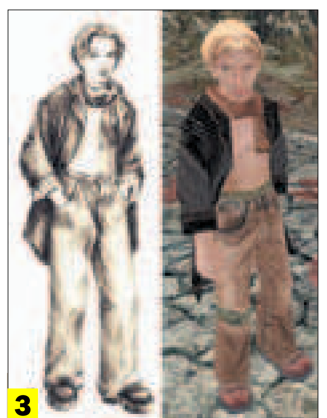


«Мор. Утопия»
www.ice-pick.com
жанр: Survival horror
платформа: PC
дата релиза: 3 квартал 2004 г.
разработчик: Ice Pick Lodge (www.ice-pick.com)
издатель в России: «Бука» (www.buka.ru)

.EXE: Хорошо, давайте об игре. Аннотация на сайте интригует, но мало что объясняет. Как бы вы охарактеризовали «Мор. Утопию» в двух предложениях?
Н.Д.: Дайте подумать... Мы уже горько пожалели, что заявили игру в жанре survival horror. Теперь все пытаются утрамбовать «Мор» в эту весьма неглубокую, неширокую, плохо изменяющую форму авоську, провести десяток параллелей с популярными играми, классифицировать, записать в конторскую книгу... Неправильно это. Хорошо, в двух словах: «Мор» — это не компьютерная игра.
.EXE: Кхгм!
Н.Д.: Не игра в привычном понимании этого термина... Скорее так: это игра, в которую можно играть при помощи компьютера. Чувствуете разницу? Сначала она вообще задумывалась как театральная постановка. В те времена мы были очень увлечены творчеством Ежи Гротовского, неординарного театрального экспериментатора и выдающегося мыслителя. Устраивали... даже не перформансы, а так называемые игры ситуаций, где весь энергообмен замыкается на актеров, аудитория отсутствует вообще, а режиссер исполняет роль модератора и сам принимает участие в происходящем. Первым опытом был «Агамемнон» Эсхила, затем мы придумали «Голод», который потом превратился в «Мор» — сюжет, где маленький город оказывался на пороге неизбежной гибели. Перед режиссером стояла задача привести социум к кризису и по возможности убить всех актеров-игроков. Ситуации неизбежной смерти были придуманы заранее, описаны и запечатаны в конверте, который лежал у всех на виду. Иногда к смерти приводило предательство, иногда — ложь, иногда — отказ от поступка. Разыгрывать такое сидя за столом нам не хотелось. Нужно было действие, краски, костюмы, хотелось, чтобы смерть и кризис ощущались живьем. Тогда мы ввели в игру «летописцев», которые «на лету» перекладывали происходящее на язык литературы. Это подстегивало участников, ведь они становились персонажами художественного произведения, что само по себе накладывает определенные обязательства. Потом для полноты картины потребовался графический ресурс — эта-кая электронная декорация. Мы даже собрались делать сайт... И постепенно «Мор» переселился в компьютер.


4

.EXE: Долгая дорога. Вы зацепились за придуманный город и...
Н.Д.: ...сделали из него полигон для своих экспериментов. Хотелось столкнуть игрока не с персонифицированной, понятной и потому мнимой опасностью, а с настоящим, древним, бестелесным злом в его истинной форме. В «большом» искусстве для решения такого рода задач используются отработанные художественные приемы, а компьютерные игры до сих пор лишены необходимого инструментария.
.EXE: К тому же очень легко стать заложником одного из традиционных, приевшихся, известных от и до жанров...
Н.Д.: Именно. Мы опасались, что «Мор» запишут в FPS, когда вводили вид из глаз и реальное время (которое у нас не для экшена вовсе, а чтобы подчеркнуть неизбежность приближающейся трагедии). «Мор» это даже не квест, хоть и подразумевает одну большую загадку, а на пути к ее решению — много маленьких.


3

Химия

.EXE: Каков же тогда геймплей, какова она, ваша игровая рутина?
Н.Д.: Некоторые моменты напомнят вам Thief, другие — Morrowind, третьи — Dividead. Но я бы не стал углубляться в эти сравнения, ведь у нас еще есть время, чтобы расставить акценты. Зато сценарий готов полностью, и серьезных его перетрясок не предвидится. Игра поделена на двенадцать дней. Есть график неизбежных событий, которые наступают при разных вариантах вашего поведения и с разным исходом (как, скажем, в фильме «Беги, Лола, беги»). Есть разные пути к проигрышным и выигрышным финалам, которые пролегают через несколько обязательных контрольных точек. Да, у нас есть нелинейность и свобода выбора, но я не могу сказать, что вам удастся пройти игру без единого выстрела или ни разу не заговорив с NPC. «Мор» — игра про вирус, игра про тело. Игрока подстегивает физиология. У вас есть физиологические показатели, которые начинают ползти вниз с самого начала игры. Чтобы выжить, приходится добывать медикаменты, воду, еду, деньги, бороться за расположение горожан.
.EXE: Вы описываете РПГ! Мы окончательно запутались.
Н.Д.: Вот обычно говорят: игроку надо помогать, подталкивать его к решению задачи, создавать ему комфортные условия для прохождения... А мы хотим игрока обмануть. «Мор» — игра-ловушка. Она не скрывает, что обманет и предаст вас. Вы начинаете чужаком в безвременье, в незнакомом городе средневекового вида. Среда к вам очень агрессивна, вы ничего не понимаете. У вас в кармане письмо с разъяснениями, кое-кто из встречных жителей объясняет правила игры... Самый близкий сосед — смерть, она всегда готова общаться. А впереди дни, то есть акты, которые надо прожить. В конце каждого акта составляется отчет о жизни города. То, что вы прочитаете в нем, во многом зависит от ваших действий в игре. А ближе к финалу мы столкнем вас, сидящего перед компьютером, с... вами же, но на экране монитора. Будьте готовы удивляться.
.EXE: Интригуете! А вы уверены, что (будем называть вещи своими име-

нами) «очень средний игрок», к примеру, подросток, ждущий eye-candy и толпу сиюминутных радостей, захочет распутывать «Мор»?
Н.Д.: Мы на это надеемся. Хотя игру делаем не для детей. Наша аудитория — люди уставшие. Те, которым надоели компьютерные игры в их сегодняшнем состоянии.
.EXE: Удивить скептиков — похвальное желание. Но этот придирчивый народ в довесок к развитой драматургии захочет технологического совершенства. Как обстоят дела на этом фронте?
Н.Д.: Думаю, лучше всего об этом расскажут Илья и Айрат...

Алгебра

Илья КАЛИНИН: Учитывая специфику сюжета, графика в игре должна быть атмосферной, то есть тоскливой и в меру зловещей, но кто сказал, что при этом она не может быть оригинальной, разнообразной, интригующей? Мы не привязываем действие игры к ночному времени суток, не пытаемся вездe, где только можно, потушить свет в интерьерах — нам незачем скрывать пустоты, в игре есть на что посмотреть. Ждущие eye-candy, несомненно, получат свое. Именно с этой целью графика постоянно совершенствуется, мы повышаем детализацию при текстурировании, применяем художественную фотографию и так далее...
Айрат ЗАКИРОВ: У нас свой движок, который не требует заоблачных конфигураций, а взамен умеет обеспечить все, что нужно геймплею. Мы не затевали технологических революций. У нас есть прочный каркас, на который, если это потребуется, можно нанизать нужную подсистему. К примеру, LifeStudio:HEAD (технология анимации лиц от компании LifeMode Interactive. — **Прим. ред.**), которой вы восхищались в «Операции: Silent Storm». Систему случайных квестов. Интересные «фишки» для AI типовых прохожих. Город живет своей жизнью и органично изменяется в зависимости от состояния и поступков игрока. Чем больше таких подсистем — тем активнее город реагирует на героя.
И.К.: Игровой мир (от ключевых строений вроде «градообразующего предприятия» — скотобойни — до распоследнего жилого дома) можно исследовать подобно тому, как вы делали это в Morrowind. Мы не боимся наделять свой город элементами сюрреализма — неожиданными локациями, необычно одетыми персонажами, в общем, всем, что придет в голову. Так, например, у нас есть лишь чудом сохранившаяся постройка, верхние этажи которой держатся на тоненьком лестничном пролете, и заброшенная железнодорожная станция, связывающая город с далеким «внешним миром». Всюду можно сунуть свой нос, со всеми поговорить, каждого попытаться приструнить. В ландшафте выделены две зоны. Первая относится к уже упомянутым скотобойням, существующим со времен основания поселения, а вторая выстроена вокруг так называемого «многогранника», объекта необычного и непонятного для самих горожан. Зоны различаются архитектурной манерой, жителями, мелкими деталями...
Н.Д.: Ну и, конечно, город меняется под воздействием «земляной чумы», неизвестного заболевания, которое распространяется по улицам и кварталам из постоянно перемещающихся очагов. Понять систему, которой подчиняется движение центров Зла, — одна из ключевых задач игрока.
И.К.: А еще главного героя будет по-настоящему лихорадить. Визуально это выражено через блюр, тряску камеры и частую смену поля зрения — получаются весьма натуралистичные кадры.
.EXE: Да, о герое... то есть о героях. Их будет несколько, верно?
Н.Д.: На борьбу с эпидемией власти отряжают врача, бакалавра меднаук, затем следователя-инквизитора (между прочим, особа женского пола) и, наконец, армейского офицера. Первому поручено искоренить заразу, второй — выяснить природу загадочной эпидемии, а третьему — принять решение о целесообразности тотального уничтожения зараженного города. Переключаться между героями можно будет при смене игрового дня, точнее, акта. Сначала мы хотели сделать отдельный геймплей для армии, эдакую стратегическую вкладку, но потом решили отказаться от этой затеи.
.EXE: У вас сложная система диалогов, и многим наверняка захочется попробовать пройти «Мор» при помощи слов, как в свое время Deus Ex...
Н.Д.: Совсем без стрельбы, наверное, не получится. Но мы сильно ограничили кровожадных игроков в патронах, и за все двенадцать актов удастся выстрелить... хорошо если раз сто. Ведь основная борьба идет не с монстрами, а, напомню, с невидимым злом, которое, возможно, находится и в самом игроке. Тут важнее всего (и это мы тоже стараемся перенять у театра) вербализация, катарсис...
.EXE: Что ж, вы основательно нас заинтриговали, а значит — напросились. Обязуемся следить за судьбой проекта и спрашивать со всей строгостью. А пока — удачи!

Беседу вел Михаил Бескакотов.

1 Подонок из GTA3?!

2 Некоторые интерьеры «Мора» создавались словно для интерактивной постановки «Войны и мира». Слышали о таком, пионэры?

3 Стекла выбиты, улицы безлюдны. Графику нельзя назвать «топовой», но со своей задачей она справляется.

Машина различий

На первый взгляд The Political Machine кажется незамысловатым политсимулятором, слепленным на скорую руку перед президентскими выборами в США. И мы не стали бы топить вас и себя заодно в специфическом болоте американской электоральной системы, если бы не один факт: эту игру делает лично Брэд Вордел, бессменный руководитель Stardock, автор культовой полноприводной стратегии Galactic Civilizations.

О времени и о ЦБ

Ведущий ток-шоу: «Каким образом вы собираетесь строить свою политику в области социальной защиты граждан?»

Кандидат в президенты: «В случае избрания я сделаю так, что все старики будут уничтожены».

Ведущий ток-шоу: «Вы хотите сказать, что собираетесь убить всех пожилых граждан США?»

Кандидат в президенты: «Именно так. На протяжении тысячелетий средняя продолжительность жизни людей не превышала 40-50 лет. Неужели это так сложно — избавиться от избыточного населения, которому за шестьдесят? Более того, старики могут быть переработаны в пищу — я видел недавно один фильм, который подсказал мне эту идею».

Подслушанный диалог вполне можно воспроизвести в виртуальной реальности The Political Machine. Игрок выступает в роли руководителя предвыборной кампании одного из кандидатов. Республиканец? Демократ? Все имена в игре вымышлены, но стоящие за ними реальные прототипы вполне узнаваемы. Поделенная на штаты карта страны становится плацдармом политической джиги: борьба идет за каждый штат, и отступать некуда. Обратный отсчет стартовал — время в игре измеряется неделями до выборов.

Среди кандидатов множество достойных людей, однако выбрать и привести к победе придется одного — со всеми его достоинствами и недостатками. В Stardock придумали для будущих президентов целую систему характеристик, среди которых прямота, военный опыт, умение привлекать денежные средства, выносливость, харизма и даже ум. Зачем ему выносливость? Все просто: требуется для публичных выступлений. Участие в теледебатах здорово подрывает здоровье кандидата, зато совсем не стоит денег, а денег, особенно в финале кампании, не хватает...

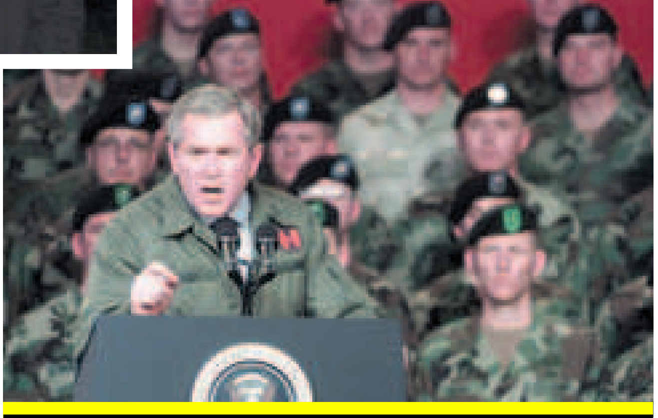
Впрочем, подробности об игре лучше узнавать из первых рук. Знакомьтесь — Брэд ВОРДЕЛ (Brad Wardell), Stardock!

Game.EXE: Брэд, у вас очень интересная компания — вы выпускаете пиктограммы и скины (сменные графические оболочки) для Windows, сделали игру Lightweight Ninja и лучшую на сегодня 4X-стратегию Galactic Civilizations. Кроме того, в вашем арсенале экономическая стратегия The Corporative Machine, многопользовательская игра Stellar Frontier, а со стапелей вот-вот сойдет политсим The Political Machine. Как вам удается совмещать настолько разные виды деятельности?

Брэд ВОРДЕЛ: Stardock — не столько компания, сколько хобби, которое мы пытаемся, иногда не без успеха, удержать под контролем. Мы придумываем интересные вещи и стремимся най-

1 **The man behind «Политическая машина» himself. Начав десять лет назад с походовой космической оперы, нынче Брэд Вордел уходит в большую политику. На сайте игры будущие руководители предвыборных кампаний вовсю ломают друг о друга копья.**

2 **Для того чтобы победить на выборах, кандидату нужно получить поддержку в ключевых штатах. Уже через день игры вы заучите политическую карту США наизусть.**



The Political Machine
www.politicalmachine.com
жанр: Политический симулятор
платформа: PC
дата релиза: Июнь 2004 г.
разработчик: Stardock (www.stardock.com)
издатель: Stardock (www.stardock.com)



ти способ, при котором эти вещи могут сами за себя заплатить. Чем именно заниматься — не так уж важно, главное, чтобы это было всем интересно. Нас не минула волна blogger-мании, и совсем недавно мы запустили онлайновый дневник www.joeuser.com. Присоединяйтесь!

Мы всегда стараемся организовать вокруг наших проектов сообщество пользователей, и это очень сильно нам помогает. К примеру, один из самых активных «скинеров» WindowBlinds (мы не раз публиковали эту программу на своих дисках. — **Прим. ред.**) — наш старейший клиент, кстати, из России. Ведущий разработчик SkinStudio — поляк. Мы стараемся привлекать к работе самых лучших специалистов, независимо от того, где они живут, и это позволяет нам оставаться компактными и делать качественные продукты.

.EXE: Не могу обойти вниманием тему GalCiv. Скажите, трудно ли было конкурировать с Master of Orion 3 и как вы чувствуете себя теперь, одержав убедительную победу над монстром?

Б.В.: Galactic Civilizations имеет долгую историю — признаться, это первая серьезная программа, которую я написал в своей жизни. И не спрашивайте меня, сколько десятков лет назад это случилось. До 2001 года игра существовала исключительно во вселенной OS/2, затем мы решили переделать ее под Windows, потратив куда большие деньги. Всего восемнадцать месяцев работы в три смены — и мы добились своего.

Среди стратегических игр под «Полуось» Galactic Civilizations не было равных, однако на Windows-платформе нам пришлось столкнуться лицом к лицу с Master of Orion. Было очень сложно добиться от прессы и издателей хотя бы малейшего внимания к нашей скромной персоне. Все, абсолютно все были уверены, что MOO3 нас похоронит. Однако сегодня я могу сказать, что все обошлось для нас очень даже неплохо.

Марш, марш левой!

.EXE: The Political Machine — без сомнения, PR-проект одной из партий. Признайтесь, кто финансирует разработку — республиканцы или демократы?

Б.В.: Разумеется, и те, и другие! Мы обвели партийных бонз вокруг пальца — и удвоили бюджет. Сейчас вся страна разделилась на республиканцев и демократов, Америка очень политизирована. Понятно, что эта ситуация долго не продлится, поэтому мы работаем изо всех сил, чтобы выпустить игру в срок. Мы не можем позволить себе расслабиться и произнести любимое: «выйдет тогда, когда будет готова». The Political Machine появится в магазинах этим летом или не появится вообще.

Разумеется, мы постарались уравнять шансы обеих сторон: у нас есть штаты, которые традиционно поддерживают республиканцев, но есть и демократические районы. Людей в разных регионах волнуют разные вопросы: скажем, если в Нью-Йорке тема номер один — борьба с терроризмом, то во Флориде — социальная защищенность. Победу на выборах одержит штаб, который сможет правильно «разыграть» своего кандидата.

The Political Machine поможет людям понять, что выборы президента — это в значительной степени стратегическая игра. На прошлых выборах, например, проигравшая партия набрала больше голосов, однако Буш собрал большинство в коллегии выборщиков (electoral college — коллегия выборщиков, избираемых в штатах для выборов президента и вице-президента. — **Прим. ред.**), что и привело его к президентству. Мне кажется, не все понимают, насколько тактически сложными могут быть политические кампании. Выборы президента — вовсе не вопрос количества голосов, это вопрос поддержки кандидата в конкретных штатах.

.EXE: Можно ли говорить о The Political Machine как о серьезном политико-технологическом симуляторе? Или это просто игра, раскрашенная в предвыборные цвета?
Б.В.: Отчасти симулятор, отчасти игра. Вся игровая демографическая информация реальна. Механика выборов тоже довольно точна, но мы решили упростить несколько процедур, чтобы играть было проще и веселей.
.EXE: Насколько похожи «Корпоративная машина» и нынешняя — «Политическая»? Движок, кажется, один и тот же, интерфейс — как родной, да и названия, знаете ли, слегка перекликаются...
Б.В.: Нет, движки на самом деле весьма отличаются, однако кое-какая механика в новой игре осталась от старой. Например, в The Corporative Machine игрокам приходилось повышать у потребителей осведомленность (awareness) о своем продукте, а в The Political Machine вместо продукта приходится проделывать то же самое с кандидатом в президенты, в каждом, заметьте, штате страны. Мы отказались от «карт прямого действия», зато ввели активистов — это специальные юниты, которые передвигаются по карте и могут выполнять весьма ответственные поручения.

ВВП и «Единая Америка»

.EXE: Как будет строиться геймплей The Political Machine? Потребуется ли от нас оперативное принятие решений или будет время подумать?
Б.В.: Партия походовая, поэтому у вас будет ровно столько времени, сколько нужно. В многопользовательских баталиях на кнопке «конец хода» мы закрепили специальный таймер — придется поторопиться! В мультиплейере смогут принять участие только два игрока. Ради смеха мы разрешили политтехнологам одновременно играть и за демократов, чтобы они не перессорились при выборе стороны...
Стартовав в разных штатах, игроки бьются за финансирование, разворачивают знамена политической агитации, трамбуют фундамент поддержки избирателей, возводят штаб-квартиры и отправляют своих активистов на политическую войну. Чтобы играть было более интересно, мы добавили случайные события — к примеру, «политические возможности», которые всплывают на карте каждые несколько ходов. Использовать эти возможности кандидаты должны на свой страх и риск. Так, вы можете получить своего человека в прессе, который отправится в «трудный» штат и займется повышением вашего рейтинга. А можете наткнуться на политического писаку, который только отнимет у вас драгоценное время.
.EXE: GalCiv прославилась своим AI. Что нам ждать от AI в «Политической машине»?
Б.В.: Спасибо за комплимент. Искусственным интеллектом в Galactic Civilizations занимался лично я. Я же пишу его для The Political Machine, поэтому... хуже не будет, клянусь.
.EXE: Пока мы собирались с мыслями и готовили вопросы для интервью с вами, Россия выбрала своего президента. Как вы считаете, возможно ли адаптировать The Political Machine для наших непростых «управляемо-демократических» условий?
Б.В.: Ха, интересная идея! Мне кажется, версия для России будет несколько отличаться от американской... Скажем, у вас результат считается по простому количеству голосов, а у нас по числу выигравших штатов... Впрочем, все возможно. Но прежде вам придется собрать бездну демографической информации, понимаете? Как у вас с этим? Потребуются данные социологических опросов по разным регионам страны, в частности, нужна информация, отражающая политические пристрастия населения... Однако самая главная проблема состоит в том, что в России более двух десятков политических партий, обладающих реальной властью (гм! вот так новость! — **Прим. ред.**). У нас же таких партий всего две, что отражено в The Political Machine... А у вас есть прокремлевская «Единая Россия», какие-то другие карманные партии... Это, должно быть, очень сложно... Но и чертовски интересно!
.EXE: Ох... Куда интереснее, чем вы можете себе представить, мистер Вордел... Удачи с... Мистер Вордел, куда же вы? Минуточку! Тут сувенирчик для вас! Ушел...

Беседу вел Олег Хажинский.

1

1 Телевизионные дебаты — неплохой и, главное, бесплатный способ привлечь к себе внимание, повысить доверие избирателей или... полностью разрушить политическую карьеру. Все будет зависеть от того, кто сейчас находится по ту сторону телевизионных приемников и что вам взбредет в голову ответить на вопросы ведущего.

2

2 Удастся ли кандидату от демократической партии Клинту... гм... Уильямсону собрать дополнительные средства в этом штате? Нажмите кнопку Raise Funds — и мы все узнаем!

Копать!

Брэнды, тренды, аутентичные MP5, ковбои, роботы из космоса, зомби, адские мутанты? Труха! Настоящий шутер должен разрабатываться в секретной лаборатории в нескольких километрах от МКАД и черпать из многосложной отечественной истории осиновыми половниками.

Люди и рыбы

Только что проклюнувшийся из-под асфальта проект «Метро-2» от студии G5 Software, несомненно, достоин быть показанным в народно-сакральной телепередаче «Намедни» как прямолинейное творческое переосмысление какого-нибудь «Кремлевского диггера». Амбициозные игродевелоперы режут правдуматку нещадно — чего только стоят шокирующие подробности о секретных правительственных психостимуляторах. А то, что действие игры происходит в 1952 году, даже хорошо, ведь на фоне всяких там берий и меркуловых можно развернуть несокрушимую общественно-политическую сатиру и вывести тем самым игроиндустрию на один (заоблачный!) уровень с проектом Алексея Вишни «ПолитТехно» и сказочной газетой «Завтра». Будут ли сотрудники G5 копать в этом многообещающем направлении, мы пока не знаем. Зато нам открылись некоторые другие подробности о ходе разработки. Компромат вербализировали Влад СУГЛОБОВ и Николай СИТНИКОВ — их, стало быть, и к микрофону. Прослушки.

Влад СУГЛОБОВ: Раз. Раз. Два. Проверка связи. Кхм! Здравствуй, дорогая редакция, я исполнительный директор компании G5 Software и продюсер игры «Метро-2» со стороны разработчика...

Николай СИТНИКОВ: ...а я ведущий дизайнер игры и ее же менеджер.

Game.EXE: Слышим вас хорошо (не надо так орать). И, пожалуйста, посамокритичнее, начните с недостатков, это украшает девелоперов. И без чинов, ОК? Ваша замечательная, даже где-то целеустремленная артель нам немного известна. К примеру, по одному народному китайскому вертолетному имитатору. Но то нам, а вот читатели недоумевают. Поэтому расскажите. Прием.

В.С.: Вышли мы все из народа. Дети семьи трудовой. Начинали помощниками токарей на машиностроительном заводе им. Маши Бауман. Но однажды случилось так, что группа ответственных товарищей поручила нам заниматься настоящим делом — КИ. Стремясь навсегда избавиться от тяжелого физического труда, мы упорно росли, начиная с момента создания артели G5, и сейчас представляем собой дружный коллектив из пятидесяти сотрудников и шести одновременно ведущихся проектов для ПК и мобильных устройств. Одно плохо: работы у нас почему-то не убавилось. Может быть, стоит еще чуть-чуть подрасти?

.EXE: Индустриальные гуру с громкими именами утверждают, что молодой команде лучше начинать проливать кровь за потребителя в более-менее свободной рыночной нише. Почему же вы, уважаемые, выбрали жанр 3D-шутеров, где, плюнув, нельзя не попасть во всяких там DOOM III и Half-Life 2, рядом с которыми у всех остальных проектов тут же обостряется энурез?

В.С.: Честно?

.EXE: Разумеется.

1 **Трудолюбивая и целеустремленная артель G5 Software.**

2 **Интересно, а где указатели? стрелочники? составы? Релиз уж близится, а поездов все нет...**

3 **К недостатку деталей не подкопаешься — партия исповедовала аскезу, это общеизвестно!**





«Метро-2»

www.g5software.com/Non-Shocked/Product-StalinSubway.htm
жанр: Survival horror
платформа: PC
дата релиза: 1 квартал 2005 г.
разработчик: G5 Software (www.g5software.com)
издатель в России: «Бука» (www.buka.ru)

В.С.: Мы сами гуру и сами кого хочешь научим. Мы уже убили всех потребителей в свободных секторах рынка, с которых начали: в вертолетных аркадах («Красная Акула», 2002) и вертолетных симуляторах («Ударная сила», 2003) на ПК; по части файтингов на прогрессивной мобильной платформе BREW, очень популярной в США (Fight Hard 3D, 2002, «Лучшая игра для портативных платформ КРИ-2003»; Fight Hard Arena, 2004, «Лучшая игра для портативных платформ КРИ-2004»). Теперь вот добрались до ничего не подозревающих поклонников шутеров и стратегий (да, у

нас еще и стратегия в разработке). Кстати, об этих вещицах, что вы называли... как их... Half-Life 2 и DOOM III? Вы уверены, что первый вообще выйдет после истории с «украденным кодом», а второй выйдет на ПК?
Если же совсем серьезно, то мы скромно планируем стать первыми в «поднише» шутеров для ПК от первого лица, посвященных подземельям Москвы 1952 года. Она («подниша») на данный момент не очень большая, поэтому цель более чем реальна.
.EXE: «Подниша» и впрямь не шибко вместительная, чай не Вторая мировая. Наверное, прорветесь... Кстати, помнится, в начале девяностых, на первых CD-ROM, на одних пиратских сборниках с Duke Nukem 3D, продавалась странная, полностью спрайтовая игра — «Подземелья Кремля» (юный автор вопроса, еще не умевший тогда читать, не может знать, что замечательный журнал «Маргарин ватрушек» ее даже рецензировал, довольно высоко оценив. И дело было аккурат в 1995 году, а не в начале 90-х. Поправим же юного автора! — **Прим. ред.**). Знаете о такой? Может, кто-то из нынешней G5 имел к ней отношение?
В.С.: Не-а, ни сном ни духом. У меня тогда и CD-привода-то не было. И потом, мы же такие молодые, а вы о какой-то древности!
.EXE: Чем «Метро-2» будет отличаться от прочих шутеров в части геймплея? Может, стоит ждать каких-нибудь РПГ-элементов? квестово-платформенных пазлов? симуляторных, простите, кокпитов? боксерских хуков справа?..
Н.С.: Во-первых, у нас будет не совсем обычная система повреждений: ранения будут иметь различную степень тяжести, от которой будет зависеть возможность восстановления «жизни». Во-вторых, в игре отсутствует прямое ограничение на количество переносимого оружия. Вместо этого каждый его вид имеет определенный вес, влияющий на скорость передвижения героя. У главного парня будет «выносливость» и возможность повысить ее с помощью «Винта»...
.EXE: Ой.

2

Н.С.: Ну а что вы ойкаете — совсем на улице не бываете? а подворотни всегда обходите, да?.. Но после окончания действия этого стимулятора произойдет кратковременный упадок сил, и чем чаще игрок будет прикладываться к бутылочке, тем продолжительнее будет «побочный» эффект. Это, впрочем, не единственные «фишки», которые будут выделять «Метро-2» в его «поднише»...

3

Десперадо в галифе

.EXE: А реалистичность — это «фишка»? Вы на нее ставите?
Н.С.: Да. Следовательно, и оружие, и локации, и одежда персонажей будут соответствовать тому времени. Конечно, за исключением секретной метроветки Д6, существование которой еще не получило официального подтверждения. Дабы реализовать все это, наши сотрудники посетили, наверное, с десяток музеев, провели фотосъемку образцов формы того времени, изучили строение станций и туннелей метро, пересмотрели кучу фильмов, отобрали несколько сотен характерных советских музыкальных произведений...
.EXE: Надеюсь, последние отбирались не у старушек... Что ж, зафиксируйте: за отсутствие аутентичных следов всего этого совпиршества в готовом продукте будем нещадно бить тяжелыми словами. А теперь, если можно, о сюжете. Главный герой — он кто? Безродный космополит? Врач-убийца? Зэка Васильев?
Н.С.: Глеб Суворов, 25 лет, старший лейтенант особого отдела МГБ, отвечающего за охрану стратегических подземных объектов. Начнет наш Глебушка отличником боевой и политической подготовки, убежденным коммунистом. Однако потом ему предстоит стать свидетелем и даже участником событий, которые пошатнут его веру в «систему». Поясняю. Москва, 1952 год, в верхушке зреет заговор против товарища Сталина. Чтобы дело выгорело с 300-процентной вероятностью, наши карбонарии планируют устранить вождя посредством сверхмощного оружия, при использовании которого наверняка пострадает большое количество ни в чем не повинных людей. Заговор сначала затрагивает близких Глеба, а потом и его самого, и мы видим, как некогда убежденный коммунист становится врагом «системы». Он должен уцелеть любой ценой, чтобы предотвратить замышленное заговорщиками...
.EXE: Хорошо, а историческая достоверность? Как много времени вы проводите в «Ленинке», собирая интересные факты о правящей верхушке того времени?
Н.С.: Поверьте, над изучением той эпохи мы потрудились изрядно, хотя целенаправленным выкапыванием интересных фактов о сильных мира не занимались. Словом, с исторической точки зрения в игре все соответствует действительности. Конечно, сюжет выдуман, но тем не менее он отражает происходившую в то время борьбу за власть.
.EXE: Пользуетесь ли вы услугами консультантов — историков, политологов, военных?
Н.С.: Несомненно. Кроме того, работаем с психиатрами, юристами, охранниками и даже одним мойщиком спецавтомобилей... Машин у нас много. А еще отдельные личности из трудового коллектива в целях окончательного вживления в атмосферу 50-х по личной инициативе проводят консультации у все еще сохранившихся жриц

любви того времени. Но вы не бойтесь — мы разбираем этих отщепенцев на еженедельных субботних собраниях, ставим им на вид.
.EXE: И правильно! Хотя я бы влепил выговор с занесением, и вся недолга... На сайте упоминается возможность передвижения по подземным правительственным трассам на любимом в .EXE автомобиле «Победа». Подробности?
Н.С.: Суперавтомобиль будет использоваться в отдельных сценах, но в целом играет довольно важную роль. Из «Победы» можно будет даже отстреливаться от преследователей. Ну а кроме авто, можно покататься и на рельсовых транспортных средствах — например, на мотовозе. Это такая штука на автомобильных агрегатах, но ездит по рельсам.

С линейкой

.EXE: Спасибо, мы в курсе. А уж наши продвинутые читатели!.. Хорошо, а какие из столичных достопримечательностей попадут в игру, а главное — как вы моделируете уровни, основанные на реальных объектах? Прямо вот так и ходите с линейкой и фотоаппаратом?
Н.С.: Без сомнения, будет Кремль, самый большой кусок торта. Игроки смогут вволю побродить по станциям метрополитена (то, что он потрясающе красив, сомнению не подлежит). А еще мы «прихватили» главное здание МГУ. Да, линейкой мы пользуемся, 10-сантиметровой. С помощью этого нехитрого инструмента измерили все станции, которые будут в игре, и перегоны между ними. Было, конечно, не очень удобно, но работа есть работа! Фотографировали много. Но это не главное. Дело в том, что у нас есть сверхточные карты 52 года из архива МГБ. Только вы, пожалуйста, никому об этом не говорите... В общем, полагаю, не промахнемся.
.EXE: В своих «Дневниках разработчика» вы в меру взволнованно рассказываете о сложностях моделирования военной униформы. Значит ли это, что все будет аутентично до последнего околыша и зимних кальсон?
Н.С.: Конечно. Все, что касается военного обмундирования, будет соответствовать оригиналам. Проведена серьезная работа, товарищ! В которой нам помогли Центральный музей Внутренних войск, Музей МВД РФ, Центральный музей Вооруженных сил, Военно-исторический музей артиллерии, инженерных войск и войск связи. Всем им — огромное спасибо.
.EXE: Речь о шутере, поэтому мы не можем оставить за кадром технические подробности. Что умеет движок? Насколько «честной» будет «физика»? Как вы относитесь к ragdoll? Снятся ли вам огромные открытые пространства?
Н.С.: Да, мы планируем ragdoll. В игре будут не только секретные подземные объекты, но и действия на свежем воздухе. Не могу назвать эти карты гигантскими, но развернуться у вас получится. Наш движок (V8) знает и умеет многое: зеркала и отражения, водные поверхности, bump-mapping, emissive-mapping, specular-mapping, vertex и pixel shaders версии 2.0, процедурные текстуры, динамическое освещение, анимация кожи...
.EXE: Гм...
Н.С.: А еще в игре будет та самая «честная физика»: стреляете по ящикам — они подпрыгивают, ударяются друг о друга и, конечно, взрываются. Полное взаимодействие.
.EXE: А можно ли будет оторвать у матросика на «Площади Революции» наган? А крошить колонны на перронах метростанций (как в одном памятном, правда, не про метро, фильме)? Не обойдет ли вас стороной модный нынче рапид?
Н.С.: Все это попса. Мы не любим попсу...
.EXE: О-о-о.
Н.С.: ...Зато у нас будет много другого: стамина, вес предметов, оригинальная система повреждений и пр., пр., пр. Почти обо всем я уже говорил.
.EXE: Дежурный вопрос: «пушки» и супостаты? Окажутся ли первые копиями настоящего оружия? Смогут ли вторые мыслить (речь об AI) или ограничатся забегами по следам скрипта?
Н.С.: Любое оружие в «Метро-2» оригинально! Пистолеты, автоматы, винтовки, пулеметы, несколько видов гранат, даже бутылки с зажигательной смесью... Отдельные виды имеют возможность примыкания штыка, установки оптического прицела, глушителя. Некоторые экземпляры довольно редки — например, вооружение отряда специального назначения МГБ. Другие являются штатным для солдат и офицеров, и к ним легко раздобыть боеприпасы. И пара слов о ПТРС-41. В отличие от других игр, в «Метро-2» это противотанковое ружье можно переносить, а не только использовать стационарно. Плюс в том, что с помощью ПТРС-41 можно пробить любую броню, которая только есть в игре. Также игрок сможет метать пожарный топор... Что же до железных вражеских мозгов, то ребята будут прятаться за препятствиями, отстреливаться, звать на помощь. Некоторые даже смогут укрыться в служебной комнате и попытаться позвонить по телефону, чтобы сообщить о ЧП. Они будут слышать шум, который создает игрок, и соответствующим образом на него реагировать. В общем, нам придется напрячься...
.EXE: И на каком этапе находится разработка?
Н.С.: На подходе к альфа-версии. Закончить планируем к концу этого года, ну а в магазин следует заглянуть в начале 2005-го...

Беседу вел Михаил Бескакотов.

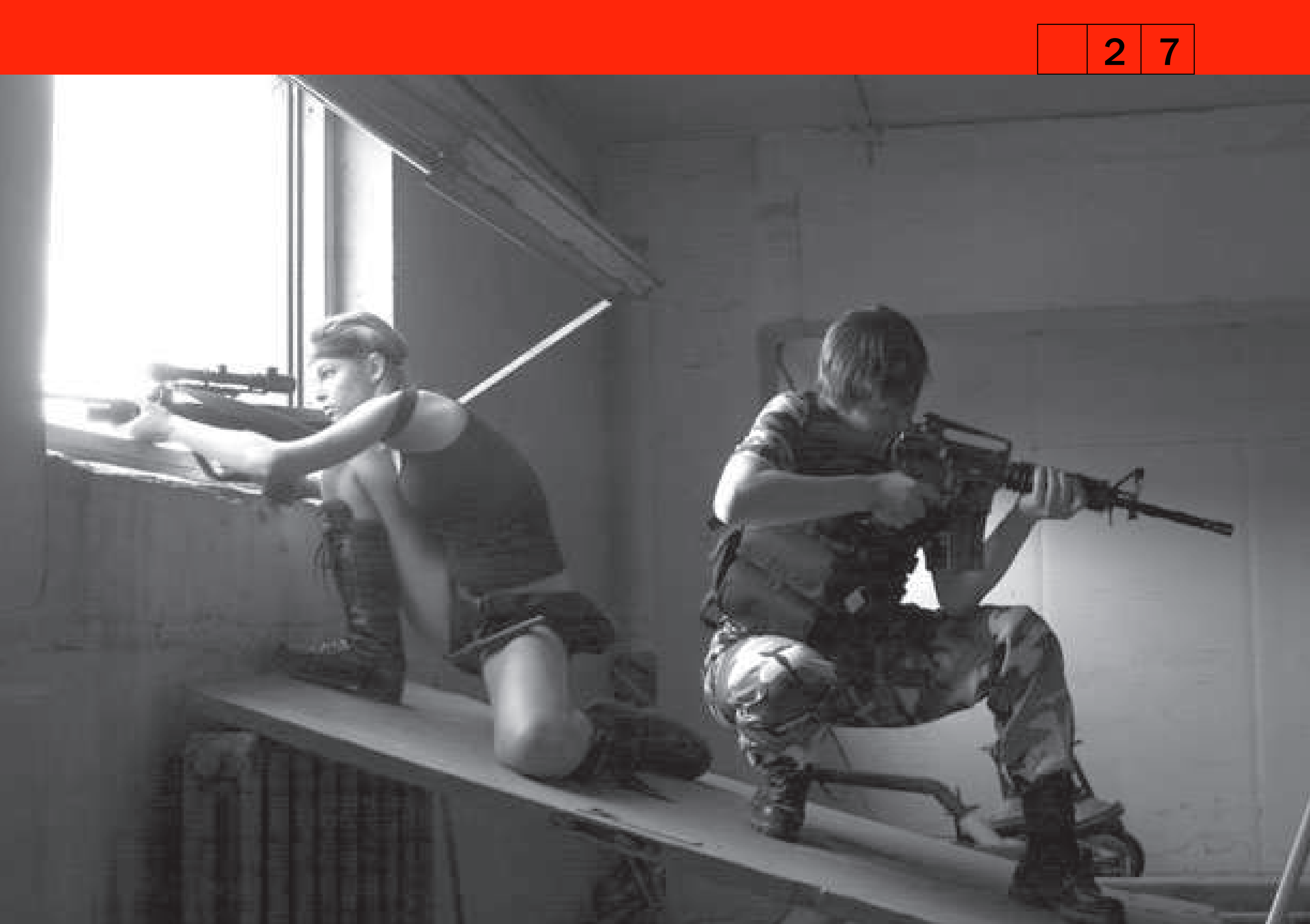
1

2

1 Одна из центральных станций. Интересно, как выглядела бы «Сходненская», проектируй ее G5?

2 Судя по этому скриншоту, роста в Глебе Суворове аж три с полтиной метра. Или в партийных подземельях такие низкие дверные проемы?

Голоса



маша ариманова

Ключи к Агате



Из «Сибири-2» я, помимо легкого сенсорного обморожения, вынесла следующее умозаключение: в квестах неуместен сильный злодей. Главный герой адвенчуры просто не способен адекватно отреагировать на действия индивидуума, покушающегося на его драгоценную персону мамонтовым бивнем. Для этого он слишком ограничен в средствах выражения своих эмоций на одной отдельно взятой локации.

Положительного персонажа любой адвенчуры легко обвинить в пассивности. Но на самом деле даже Конан-варвар или Грязный Гарри вряд ли заработали бы уважение в кругу, соответственно, варваров и не играющих по правилам полицейских, если бы абсолютным пиком их реакции возмездия являлись трусливо брошенный предмет или подло перерезанная веревка. Конечно, остается еще пистолетный выстрел, но квест ближе к театру, нежели к кино, и девять граммов свинца здесь являются скорее хирургическим инструментом драматургии, нежели средством поддержания своего статуса сюжетного альфа-самца... Скажем так: даже оснащенный револьвером положительный персонаж адвенчуры (даже если это профессиональный частный сыщик или полицейский офицер) стерпит то, на что герой нормального телевизионного сериала давно откликнулся бы ураганным огнем.

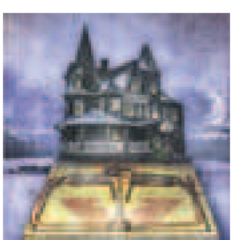
Аркадные врезки, как мне кажется, не выход. Они все равно что боевые сцены с участием непохожего на ведущего актера дублера. Даже в телевизионных сериалах считается дурным тоном, когда одутловатый лысеющий детектив внезапно преображается в подтянутого молодого человека и начинает охаживать негодяев в виде со спины... Нет, лучше всего природе взаимоотношений между положительным и отрицательным персонажами в квесте отвечает противостояние сыщика и убийцы из классического английского детектива.

Это замысловатый комплекс правил и условностей, ритуальный танец, не менее сложный, чем отношения Джеймса Бонда и безумного ученого или агента ФБР и помещенного за решетку каннибала. Убийца в детективе Агаты Кристи или Ван Дайна способен отравить ядом кураре, забить тупыми предметами, переехать автомобилем, пристукнуть картиной в тяжелой раме и пристрелить из спрятанной в костыле пневматической винтовки такую прорву народа, что даже Арнольд Шварценеггер в лучшие годы, наверное, поморщился бы.

Но убийца НИКОГДА не совершит ничего некрасивого в присутствии









▶Почему дама, угробившая больше народу, чем Джейсон Вурхис, обязательно должна быть в возрасте? Я всегда представляю Агату прелестной молодой особой, задумчиво сидящей в аптеке в окружении банок с мышьяком.

▶Какая Библия, какой Шекспир! Тиражи Агаты могло бы превзойти только какое-нибудь новое издание, совмещающее под одной обложкой «Гамлета», «Библию» и «Некрономикон».

▶«Мышеловка», лучшая радиопьеса в мире.

▶Бронзовый бюст Агаты когда-нибудь обязательно послужит орудием жесткого убийства...

сыщика. Он, кажется, и не возражает быть загнанным в угол и торжественно изобличенным, лишь бы изобличитель был того достоин.

Эркюлю Пуаро или Фило Вэнсу вовсе не обязательно мастерски управляться с шестизарядным и носить маленький автоматический пистолет в потайной кобуре на лодыжке. Им можно посещать залитые кровью, заляпанные мозгами и чьей-то рвотой после особенно изысканного убийства топором комнаты, собирать ключики и вести неспешные беседы с уступчивыми, ничуть не уважающими собственное право сохранять молчание до прибытия адвоката свидетелями, не опасаясь удара по затылку. Сыщик, в свою очередь, никогда не допустит грубости или нетактичности по отношению к ухлопавшей десять-двенадцать претендентов на наследство персоне. В финале он деликатно приоткроет дверцу к избавлению от утомительных формальностей ареста, судебного процесса, апелляции, повторной апелляции и казни через повешение посредством ненавязчивого закадрового суицида. В английском детективе убийца всегда сидит рядом с аварийным выходом.

Исключение из правил хорошего тона — настоящая конфронтация Холмса и Мориарти на Рейхенбахском водопаде. Но Холмс был профессионалом, сыщиком-консультантом, предшественником тех бравых следопытов из журнала «Черная маска», что в последних строках новеллы лихо вышибали злодеям зубы кончиком бильярдного кия. Дилетанты, созданные оранжерейным воображением английских королей и королев комфортабельного проламывания черепа и уютного отравления крысиным ядом, предпочитали физической подготовке разведение орхидей или коллекционирование картин. Редкостные, словом, остолопы и бесхребетные слабаки... Идеальные квестовые герои. Шерлок Холмс или циничный частный сыщик, не способный ответить правым хуком на притязания мелкого уличного преступника, выглядят на нашем экране довольно странно. Вот почему про Шерлока так и не было сделано ни одного удачного квеста, а благородный образ частного детектива в адвенчурах выродился в тип комического сыщика-неудачника. Дилетант из английского детектива мухи не обидит. О комического сыщика-неудачника муха вытрет ноги, причем в нескольких случаях и при большом скоплении народа.

> Квест ближе к театру, нежели к кино, и девять граммов свинца здесь являются хирургическим инструментом драматургии...

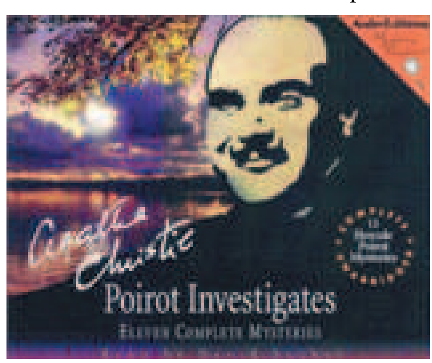
В апреле 2004 г. внук Агаты Кристи благословил компанию Dreamcatcher на производство пяти квестов по мотивам книжек Агаты (тираж которых, как известно, уступает только какой-то там Библии и какому-то там Шекспиру). Все пять обещают выпустить в течение шести ближайших лет. Конкретные названия не разглашаются, но образы самых, наверное, знаменитых дилетантов в мировой литературе, Эркюля Пуаро и мисс Марпл, уже приобретены Dreamcatcher у компании Chorion. Ранее КИ рассматривались правообладателями более-менее классических литературных лицензий как индустрия низменная и бездарная, достойная адаптировать лишь настольные игры, летние голливудские блокбастеры и сериалы компании FOX. Сейчас, похоже, ситуация круто меняется. Какая там «Саламбо»! Chorion жонглирует пра-

вами на множество литературных героев, среди которых сам комиссар Мегрэ Жоржа Сименона, лучшего английского детективщика из Франции. Если компьютерные версии «Десяти негритят», «Убийства в Восточном экспрессе», «Смерти в облаках», «Загадки Эндхауза» и, скажем, «Преступления в доме викария» хоть сколько-нибудь разойдутся, не пройдет и шести лет, как мы увидим не менее компьютерного «Желтого пса», а то и «Цену головы»...

К Агате Кристи как таковой я отношусь ровно. Безусловно, «Мышеловка» — лучшая детективная пьеса из когда-либо созданных, и, конечно, интересно строить догадки по поводу легендарного исчезновения писательницы. Во время последнего, кстати, допрашивался по подозрению в коварном удушении тогдашний муж Кристи — нелегко быть супругом бесследно пропавшей дамы, писавшей только об убийствах.

Ее считают олицетворением классического английского детектива, во всей его безнадежной тупости и консервативности. А зря. В лучшие свои моменты Агата была способна на полет теории заговора, ее убийца — далеко не всегда индивидуум. Как свидетельствует «Убийство Роджера Экройда», преступником в романе Агаты Кристи может оказаться даже литературная тенденция.

Вам никогда не приходило в голову взглянуть на Пуаро и мисс Марпл как на персонажей, общающихся с окружающим миром посредством осторожного мышеклика? Им присуща крайне характерная для главных героев квестов отстраненность. Их не назовешь холодными — в диалогах дилетанты демонстрируют все положенные человеческие реакции... Но вы почти слышите щелчок левой клавиши, когда мисс Марпл выбирает ту или иную ветку диалога. Даже с чисто стилистической точки зрения описаниям Агаты присуща методичность пиксель-хантинга. В одном из моих любимых эпизодов Пуаро кликает на ящике стола до тех пор, пока



Эркюль Пуаро, похоже, самый назойливый и ослоподобный сыщик в истории. Все-таки подход Рекса Стаута куда более эффективен: интеллект и странное хобби (кулинария, разведение орхидей) — отдельно, оперативные качества и пистолет под мышкой — отдельно...

ему навстречу не выкатится пара нафталиновых шариков.

Потихоньку Агата установила свои собственные правила игры, понимание которых требует хотя бы минимального умения читать между строк. В романах Кристи нет бесед сыщика и подозреваемого. Здесь все являются подозреваемыми, сыщик — в особенности. На подозрении и рассказчик, даже сам читатель — на сто двадцатой странице вы уже не уверены, что это не вы лично пристукнули старину Роджера... События того же «Убийства в Восточном экспрессе» могут разворачиваться где угодно, но только не в реальном мире. Скорее это идеальное литературное воплощение параноидального сна (хотя, если ты параноик, это еще не значит, что все пассажиры в твоем вагоне не соучастники убийства мистера Рэтчетта, не так ли?). Или нормальный квест... Как и в квестах, в романах Кристи убийство приобретает абстрактный характер разрезного пазла. Здесь верно не самое логичное решение. А даже не единственное оставшееся, когда исключено все невероятное. Здесь верно решение, требующее от читателя (игрока) наибольшего умственного скачка.

> Как свидетельствует «Убийство Роджера Экройда», преступником в романе Агаты Кристи может оказаться даже литературная тенденция...

«Десять негритят» (или же «Десять маленьких ниггеров» — Агата куда лучше разбиралась в Древнем Египте, нежели в расовых отношениях) считается единственным «детективом без сыщика». На самом деле все события «Негритят» происходят, конечно же, в маленьких серых клеточках страдающего шизофренией Эркюля Пуаро. Судья Уоргрейв, Вера Клейторн, Филипп Ломбард, мисс Брент, генерал Макартур, доктор Армстронг, Тони Марстон, мистер Блор, мистер и миссис Роджерс — все это разные личности сыщика-дилетанта, облаченного в смирительную рубашку и колотящегося знаменитой лысиной о мягкую войлочную стену в процессе острого кризиса идентичности. Добротный материал для психологического квеста, где вы играете за каждого жителя Негритянского острова по очереди и даже не подозреваете о том, что своими руками готовите очередное убийство...

И не давайте мне повода завести разговор о «Загадке Эндхауза»! Это один из самых ненормальных и недооцененных детективов Агаты. Под роман о Пуаро закамуфлирован сюрреалистический лабиринт смерти. Здесь в моде дамские шляпки с пулевыми отверстиями. Это гипердетектив, история, запутанная и таинственная даже для профессиональных героев запутанных и таинственных историй, хорошо усвоивших двадцать правил Лондонского детективного клуба. Именно такие книги, наверное, читают персонажи Эллери Куина, Диксона Карра и Гилберта Честертона в промежутках между собственными расследованиями. По крайней мере в книгах Агаты убийства в герметически запертых комнатах не происходят с той же регулярностью, с которой на вокзал Кингс-Кросс прибывают поезда.

александр коневич-ивановский →

Вот и пришла весна, окрасив нежным цветом быт и нравы Родины. Приглашая меня на трудовую писательскую должность в журнал с эбеновыми колоннами и золотыми унитазами, империалисты из Game.EXE упустили очень важную деталь. Они не знали, что я большой, красивый, умный.

Набоковблин

25 апреля 2004 г.! Пребывая в возвышенном настроении, у меня слетел сварочный шлём. После чего мастер тут же согнал народ на собрание и от лица буржуёв пообещал скостить зарплату на 200 рублей. Ндравы — паскудней не бывает. Но ведь все равно прорвемся!.. Если сейчас заглянуть в мою квартиру, что на улице Парашютная, можно увидеть меня без трусов и с кастрюлей борща в руках: я люблю холодный борщ, особенно когда его готовит Мария. Эх, Мария, что же ты учудила сегодня — пришла из школы, «родителей в класс», а теща моя, Настасья Филипповна, очень благородный и нравственный гражданин, хоть и является законным родителем, но — скурвилась! Придется идти. Мария вообще чудо, хоть и ребенок, но (!) ребенок не всегда — вот когда принесла жутко пахнущий резиной дидло — разве ребенок?! Нет. Хулиган, взрослый такой. В общем, я ем борщ, размышляя о смысле жизни. Теща обещала выбить билет на «Ленинград» — она, профессор конфликтологии, вынуждена (о времена!) подрабатывать подавальщицей в «Борее». Связи!

Вечером купил интернетные часы и пошел проверять почту. Пришла цидулька от Исупова. Так мол и так, милости просим, оценили, поняли, надеемся на дальнейшее... Платить обещают! А дулю! Они наивно полагают меня деревенским идиотом, но я другой, совсем другой! От волнения пошел в ванну и отмокал два часа, тыкая факи в пустоту. Выходит, на меня возложена особая миссия — быть основным демократическим институтом в этом снобском журнале. Я оправдаю. Я им покажу. Я рупор. Эх-ма! Я ведь Соллогуба еще в детстве шпарил. Отдельными главами, наизусть, с любой строчки.

Вечером ходил с Марией в боулинг. Потом смотрели телевизор. Показывали Галкина. Эта сволочная мафиоза так уже достала, но очень смешно, особенно про Красную Шапку. Ночью подъехали двое кавказцев в фургоне, привезли диски от Game. EXE. ББ сказал, что это называется «быстрой почтой». Вот как. Я — писатель! На радостях пригласил гостей в дом. Отдыхали культурно, с жанром! Потом пошли по дорогам, а я в порыве радости бросал десятирублевки под песню «К нам приехал». Хорррошо!

Сегодня... какое-то, наверное, апреля. Жутко болит башка. Мария назвала меня молодцом. Ну и бардак... Включил на полную катушку рэйв — попробую сделать что-нибудь хорошее, поскольку не пошел на работу. Вот будет нагоняй, представляю... Так и есть: позвонил Митрухин и назвал меня гадом. Сказал, что некому обрабатывать важную втулку, а специалисты все ушли в декрет. Твою маму! Вот так всегда, как в альбоме, — сначала натворишь делов, потом не исправить. Прав Пушкин. И зарплату скостили, сволочи.

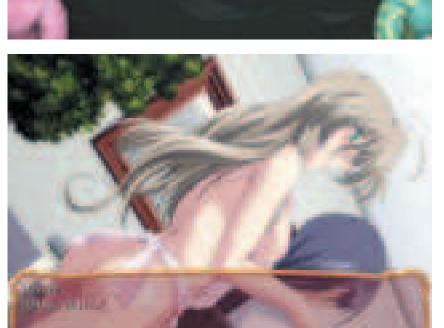
В середине дня приехал кто-то на белом джипе. Смотрю: Вершинин. От неожиданности члены мои окаменели. В солнцезащитных очках и облягиваю-щем черном трико, вылитый Нео! Осмотрев меня с ног до головы, всучил какой-то пакет и был таков. И как его, подлюку, не останавливают на дорогах! Странные они, эти экзешники. ББ, оказывается, бородатый и одноглазый, факт. А Господин ПэЖо преподает ботанику в каком-то маленьком университете, это ветхий, почтенный старец. Говорят, после лекций он просит студентов не выбрасывать пивные бутылки — потом такие баталии с уборщицами, на него даже из деканата жаловались! А я знаю уборщиц, и подавальщиц тоже знаю, поверьте, те еще ультимативные бойцы. К примеру, теща Настасья Филипповна, хоть и интеллигент по образованию, и рыцарь чистоты, и с конфликтологией на ты, а кость проломит в двух местах одним ударом и не извинится. У нас были трагедии на этой почве. Даже милицию пару раз в том году вызывали.

Запустил Unreal Tournament 2004. Вот угар! Что интересно, геймплей стал намного разнообразней и сложнее за счет введения техники. Абсолютно не согласен с товарищем Бескакотовым. Это какой-то упадочный человек — так плохо издеваться над игрой! Начитался Наоми Кляйн и Бегдебера, теперь

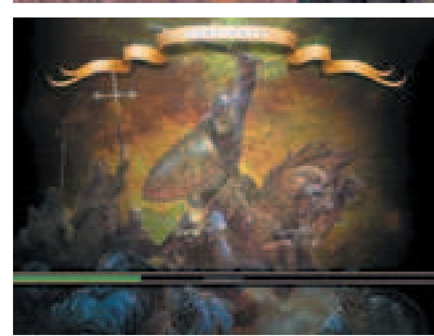












▶«Канитель по беспределу» радует проработкой образов и озвучкой, что называется, «по Станиславскому».

▶War Times, «Битва за Британию». Родные немецко-фашистские бомбардировщики мочат голубоватого цвета британские веси.

▶А новый анрил чудовищно красив!

▶Do You Like Horny Bunnies 2. Работа в ресторане Platinum полна неожиданных бонусов. Покруче фауста гете!

▶Do You Like Horny Bunnies 2. Процесс охаживания зайцев требует многократного кликанья — собственно, только из этого он и состоит. Да вы же лучше меня знаете!

▶The Crusader Kings. Самый красивый экран в игре, обещающий чуть ли не стратегическую мясокровищу с живыми мертвецами на подпевках. А вот фуюшки.

ерепенится. А сам-то, сам наверняка кайфует от простых человеческих радостей: поклонниц, пива и киберспорта. Хотя «99 франков» — книжка хорошая, уважаю. Но никуда не годится, Маринина интересней и правдивей! Видно, что автор реалистично смотрит на мир! Надо больше обливаться холодной колодезной водой в летние вечера, Михалюрьич.

До ночи рвал всех ботов на Godlike. Пройдя кампанию трижды, пришел к выводу о гениальности игры. И почти не тормозит! Хорошо бы пристыдить товарища Бескакотова едким выражением, пускай мучается. Буду работать над этим.

Потом заинсталлил Painkiller. Но он настолько хорош, что Мария едва оттянула меня за уши, а ведь завтра на работу. А потом обнаружил демо-версию «Периметра». Редкая чушь! Какой-то абстрактный сюрреализм, тормозючий, очень красивый и смертельно скучный, как Пруст. Уж я понимаю в стратегиях. Мне кажется, авторы так и не сподобились вложить в игру душу, как это стало с тем же «Пейнкиллером», где сложные переживания героя позволяют насладиться сюжетом и Поверить. Да, именно Поверить. Поверить в глубину и аутентичность! Хорошо сказано, обязательно заверну в обеденный перерыв в цеху — здесь ценят изящную словесность, не то что эти снобы из УЧУ! А, пойду спать... Перед дремотой немного порефлексировал с Марией на тему поэтики раннего Блока. Открыл много нового.

27 апреля 2004 г. Разобрался с работой. Рассказал всем, как стал писателем в УЧУ. Непривычно чувствовать себя космическим супермегатитаном. Всюду нарасхват! А ведь я — настоящий фанат скромности. А еще очень необычно писать дневник — настоящий, тайный. Я храню его в самом надежном месте на теле фрезеровщика.

Нужно разобраться с квартплатой. Чубайсовы наемные старушки весь день осаждали мою дверь, пока Мария не показала им кочергу. Бубёнть, даже за «Беломором» не сбегать. Я был очень зол на Чубайса и выпорол Марию ремнем за какую-то ерунду. Мария обиделась и обозвала меня гумбертом, добавив, что засадит за «малолетку». Так и не понял, чего она хотела, дура. Настасья Филипповна сокрушенно качала головой и в сердцах врезала мне по роже. Ну и семейка. Гидроцефалы.

Полазил по Интернету, пил пивасик. Под пивасик особенно хороша War Times — закусывать не надо. Порадовали всякие мелочи: возможность управлять одновременно несколькими бойцами Рейха (ведь действие происходит во Вторую мировую), шевелить камеру относительно земли, тем самым страшно возвышаясь над смертными или наоборот припадая к арийскому чернозему, а еще задавать так называемую «очередь» на строительство войск, что очень удобно. Хоть и украдено из Krush, Kill and Destroy. Неплохо, неплохо. Всяко лучше «Периметра». Потом распаковал Desert Rats vs. Afrika Korps. Жалкое зрелище! Какие-то «очки», на которые следует покупать юниты, — бред полный, такого в жизни не бывает. Поверхностная бездарность, даром что крутая графика со звуком. Наверняка в УЧУ ее поднимут до сияющих высот и дадут «нашвыбор» — Олег Михайлович совсем никуда не годится. Играл я в его X-COM, то еще удовольствие, с клеточными-то сражениями. Короче, весь день со стратегиями. Потом немного рубился в Crusader Kings, но ничего не понял. Что-то вроде переусложненной «Мо-

нополии». Стер, на фиг. Кто так игры делает?! Жутко устал, все болело.
Ха! Завтра пойду на «Ленинград»! Кто-то из соседей распространил слух, что министр культуры Михаил Ефимыч — голубой. Надо же, не знал.

29 апреля. Чувствуется прилив сил. На завтрак съел всю кастрюлю с борщом. Хорош! Лучший, можно сказать, бульон. Ночью снился Олег Михайлович, творящий непотребства с резиновой рамкой. Он, видимо, масон или что-то такое. Мария придумала красивое выражение: «Кольцо всевластия как фактор стабильности». Маладца девчонка!
Интернет, пиво. Играл в контру. Установил Condition Zero. Очень любопытно. Чувствуется порода, славная игровая порода! Помню, запускал Rainbow Six — серость, набоковщина. А тут — порода. Пригласил ребят из цеха. В боевом настроении пошли играть по сетке. Всех порвал безжалостно, а то! Интересно, а каков ПэЖо в контре? Замочить старпера онлайн — это было бы весьма. Хотя убивать женщин и стариков, конечно, нехорошо.
Днем сходили на концерт. Вернулся уставший, лоснящийся от удовольствия, с улыбкой на роже. Потом начался разврат. Друган принес пивасика, леденцов и Do You Like Horny Bunnies 2, японский порнографический квест. Вот это да! Не знал, что такое бывает. А Game.EXE игры не заметил, глупый. А если бы заметил, то написал бы что-нибудь заумно-оскорбительное вроде: «Неизбывный круговорот дефлораций, типический и усредненный как и любая игра в манга-style». Не знаю, мне легко! Главный герой работает в ресторане мастером по элитным винам. Его задача — лишить невинности всех подавальщиц, разодетых в шутейные кроличьи костюмы. Здорово! Чувственный, добрейший квест. Романтический герой, проникающий во внутренний мир телок чарующих форм. Играл до посинения. Потом получил серьезный выговор от тещи. Настасья Филипповна, благородный и нравственный гражданин, взяла диск и разломала его надвое. Жаль, а ведь остались еще две официантки! Но ничего, в заначке имелось кое-что получше — Juicy Lucy Slut Machine, интеллектуальный «однорукий бандит» для любителей Красоты. Дергаешь за фаллический рыгач, ждешь удачи. Если повезло — получаешь полный любви видеоролик с участием профессиональной барышни и мужичков-боровичков! Если нет — не обижайся, повтори, еще раз дерни за рыгач. Красивая игра. Марии тоже понравилось, она назвала игру поучительной. Весь день прошел в благостности и гармонии. Перед сном читал форум УЧУ. Все-таки хороший читатель пошел, умница! Хороший и прогрессивный.

30 апреля. Интересно, может ли интилегент быть православным потреотом?
В цеху намечается первомайская пьянка, поэтому отоварился пивом и сухариками, прозвонился по ребятам. Теща купила бандану и нарисовала плакат для массовых волнений — она по ходу видный коммунист, строгий последователь этого чахоточного… Дзержинского! Завтра пойдем в город, молодые и красивые, а Н.Ф., если говорить поэзисом, станет нашим кормчим среди бушующих масс (черт возьми, классный образ!). Будет заманчиво. Весна наступает и все такое.
Перечитал «письма» Х(удожника?). Мотолога в пяти последних номерах. Как шпарит, как владеет пером, сатана Битов! А ведь именно он заразил УЧУ снобским злодейством. Это та самая бацилла, которую надо рвать и метать, метать и рвать железными струбцинами объективной просветительской критики. Но ничего, за мной не заржавеет, не такую втулку паяли, без дураков. И рейтинги верну, и через год-полтора подниму УЧУ до уровня «Великого Дракона» или даже «Игрофилии»!
Смотрел с Марией Kill Bill. Наблюдал титры в смешанных чувствах, в голове крутился утренний винегрет. Да, красиво, но совершенно не то. Хрень, если честно, какая-то с бешеными бабами-убийцами. Позорище, бесчестье и фиглярство, понравилась только музыка. Мария, когда посмотрела, так прямо гордо подняла голову и сказала: «Сегодня мне стыдно быть Квентином Тарантино!». Молодец девка, мотор, очень грамотно все вербализовала. А еще пираты зачем-то вставили в середину фильма японский мультик, только без эротики, что полная шиза, — кто же снимает японскую анимацию без ЭТОГО? Даром что кровищи много. Не забыть вернуть кассету засранцам.
По телевизору показали журналистское расследование. Оказалось, что LiveJournal.com не русский сервис. Врут, конечно… Расфрэндил бездаря Кузнецова. Правильно, что ему не дали «Букера»! Какой-нибудь завалящий Галковский и то лучше.
Еще играл в русскую адвенчуру «Канитель по беспределу». Наверное, гламурные человеки из УЧУ написали бы в аннотации что-то вроде: «Классическая трэш-школа. Забудьте все, что вы знали о квестах и русском языке!» И были бы не правы. «Канитель по беспределу» своей нарочитой, специально пролетарской дискурсивностью очень грамотно корреспондирует с ментальностью современного тинейджера, а бесконечные углубляющие культурный контекст аллюзии — куда же без них? — только обогащают сложный внутренний универсум игры, пропитывая его скороспелой, но заманчивой актуальностью и придавая продукту молодой команды R.U.D. ценный налет постмодернистской забавы. Вот. Короче, хорошая же игруха! Та же Syberia нервно матерится в приемном покое полчаса вместе с волосатой мерзлотой и вечными слонами.
Был в тонусе. Впервые после техникума проехался в автобусе зайцем. Побрился и сходил в баню, ошарашив тем самым тещу, — Филипповна долго не решалась открыть дверь и обещала позвонить участковому. Потом весь вечер искал в Интернете «тренер» для Sacred — не отпускает, зараза! Однозначно лучшая РПГ после Progress Quest. Надо будет излить Вершинину за салонную рецензию.
Пришло письмо от ББ, который обещал трижды с пристрастием колесовать, если в ближайшие сутки не сдам колонку килобайт на семнадцать. Коневич крайний? Без меня, что, сразу никуда? Что же, все на мне, все на Коневиче теперь держится?.. Ну ладно, раз так.. Duty calls, Dude!
Весна и все такое.

олег хажинский

Симуляторы хобби

Когда члены окончательно потеряют гибкость, руки откажутся дернуть руль перед большим дропом, а осторожность наконец-то победит безрассудство и слово «дача» потеряет отрицательный смысл — я заведу себе новое увлечение. Куплю радиоуправляемую модель вертолета.

Вертолет я буду привозить на дачу в багажнике большой машины, ВПП организую на залитой солнцем полянке, сам же расположусь в тени тента, в комфортном раскладном кресле, вместе с домочадцами, которых будет к тому времени не меньше, чем у Льва Николаевича в Ясной Поляне. Под правой рукой у меня будет сумка-холодильник с белым вином (в жару нет ничего лучше легкого белого вина, так?).
В руках я буду держать девятиканальную компьютерную систему радиоуправления от компании Futaba — признанного лидера на рынке систем радиоуправления. Отрегулировав электронные триммеры и приведя в порядок расходы, я произведу все необходимые подготовительные операции и запущу двигатель. Управляемый умной электроникой, первым раскрутится хвостовой ротор, компенсируя крутящий момент (который непременно возникнет при запуске главного ротора!). Лопасти со свистом разрежут воздух, и кто-то из домашних, возможно, в испуге схватится за льняную дачную шляпку. Ротор наберет рабочие обороты, автомат перекоса придет в движение, повинуясь едва заметным командам пальцев на рычагах управления, и чудо японской технической мысли за тысячу с лишним долларов свечой стартует в самое небо, сделает два неуклюжих культбита, после чего... штопором врубится в безжалостную землю, рассыпавшись на множество бесполезных запчастей. Пока домашние, охая и ахая, уберут останки модели в совок, я буду задумчиво крутить в руках бокал с вином, размышляя о том, что к своему вероятному настоящему, возможно, стоит начинать готовиться еще в прошлом. И, если вы не поняли, я говорю о симуляторах радиоуправляемых моделей.

> Лопасти со свистом разрежут воздух, и кто-то из домашних в испуге схватится за льняную дачную шляпку.

Радиоуправляемые модели, в основном машинки, эдакой четырехколесной музой ползали под ногами разработчиков компьютерных игр еще со времен Micro Machines. Маленькие и юркие, машинки гоняли по клеенчатой скатерти, прыгали с вилок и тонули в граненых стаканах с неразбавленным спиртом. То, что развлечение это далеко не детское, я понял на презентации «Недетских гонок» в картинг-центре «10 дюймов», когда неловким движением пальцев чуть не сломал ногу (надо заметить, очень неплохую) девушке на трассе. Однако можно ли назвать все эти игры, включая попавшие недавно в консольный рай «Недетские гонки», симуляторами? Разумеется, нет.
Между тем на рынке существует великое множество программ, единственное назначение которых — во всех







▶Авиамоделирование — хобби для тех, кто понял жизнь.
▶Аппаратура управления в симуляторах выполняет роль аутентичного джойстика.
▶Симулятор комнатного вертолета Piccolo пользуется не меньшей популярностью, чем сам вертолет.
▶Симулятор монстр-траков RealRace G2, к сожалению, больше не поддерживается производителем и живет теперь самостоятельной жизнью.
▶Самый успешный р/у авиасимулятор за всю историю хобби — RealFlight G2.

деталях моделировать поведение радиоуправляемых, простите за тавтологию, моделей. Главным образом — летающих. Вы можете подумать про себя: «Что за блажь? К чему нам симуляторы картонных планеров, если можно приобрести MSFS и крутить мертвые петли на «Боинге»? Что за ничтожный микроскопический масштаб — не лучше ли совершать подвиги в «Ил-2» или посвятить жизнь изучению систем управления вооружением в Lock On?»

Преступное заблуждение! В отличие от симуляторов того, в чем вам даже и посидеть вряд ли когда-нибудь дадут, симуляторы р/у моделей — крайне необходимая в хозяйстве вещь, которая сэкономит владельцу кучу нервов и денег. Разбуди любого конструктора-моделиста среди ночи, и он скажет: «Дружище, даже не думай выходить на летное поле, пока не освоил взлет и посадку в симуляторе. Десять взлетов — десять посадок. Если меньше — имеешь все шансы превратить дорогостоящую модель в дрова при первом же запуске».

С вертолетом — особая песня. Вертолет, как и его модель, — очень сложное техническое устройство, которое летает скорее «вопреки», чем «благодаря». Специалисты сравнивают управление моделью вертолета с попыткой «удержать стеклянный шарик в самой верхней точке выпуклой стальной плиты над бетонным полом». Сложность еще и в том, что «пилот» наблюдает за полетом своей машины со стороны, а машина эта может быть повернута совершенно произвольным боком — перепутаешь «право» с «лево», и геликоптер с удовольствием размажется об асфальт — как правило, выставляя владельца на очередные десятки и сотни долларов ремонта. В этой связи стоимость самого популярного симулятора р/у моделей Great Planes RealFlight G2 — $200 в минимальной комплектации — уже не кажется безобразно завышенной.

У р/у симуляторов, возможно, небольшая, но стабильная и уверенно растущая аудитория. Компьютер с инсталлированным симулятором стоит в любом хобби-магазине. Хороший продавец обязательно предложит покупателю проверить свои силы в управлении виртуальной моделью — перед покупкой. Управлять самолетом, планером или вертолетом можно с клавиатуры и джойстика, но в этом случае исчезает весь смысл — чтобы «наработать моторику», моделисты подключают настоящую аппаратуру управления к компьютеру с помощью специального кабеля. В комплект некоторых симуляторов входит и кабель, и аппаратура. Специалисты рекомендуют начинающим вертолетчикам налетать не менее пятидесяти часов в симуляторе, а еще лучше — сто. Достигнув мастерства в управлении виртуальной стрекозой, вы едва ли станете асом в реальной жизни, однако неприятных сюрпризов при первых стартах избежать сможете.

Значит ли все это, что р/у симуляторы — удел вечно мокрых от избытка адреналина новичков?

Вовсе нет. Удивительное дело, но опытные пилоты также продолжают пользоваться симуляторами — и пять аддонов к RealFlight G2 тому подтверждение. Графические красоты в таких симуляторах не особенно важны, поэтому на «математику» у процессора сил остается достаточно, — пилоты отрабатывают фигуры 3D-пилотажа или даже изобретают и проверяют свои собственные фигуры и связки. Здесь можно оценить «летучесть» еще не построенных моделей или «примерить на себя» новую модель перед покупкой. Кроме того, симулятор помогает сохранить форму во время длительного авиавоздержания — зима, дальний морской поход, заключение...

Если вы еще не настолько уверены в своем авиамодельном будущем, как я, обратите внимание на симулятор FMS (http://fms.rcdesign.ru/download. См. его также на .EXE DVD в папке OMX). Его главное и, пожалуй, единственное достоинство состоит в том, что он бесплатный. Немецкий FMS очень широко распространен, энтузиасты поддерживают его локализованные версии во многих странах мира, народ активно пополняет базу самолетов новыми моделями (с особенным упорством здесь работают японцы). К сожалению, FMS совсем плохо обращается с вертолетами. Авторы честно признаются: «Для симуляции вертолетов в FMS мы могли воспользоваться только материалами в специальной литературе, поскольку до сих пор не летали на вертолетах».

Достигнув мастерства в управлении виртуальной стрекозой, вы едва ли станете асом в реальной жизни, однако неприятных сюрпризов при первых стартах избежать сможете.

Другой интересный симулятор, CSM (www.rcmodels.org/csm), сделан одноименной британской компанией, которая производит гироскопы и сверхкачественные углепластиковые лопасти для моделей вертолетов. Программа написана под DOS, замерла на версии номер 10, изъясняется исключительно через PC Speaker и по нынешним временам не имеет графики вообще. Между тем эксперты называют математическую модель CSM «лучшей среди подобных продуктов». CSM все еще продается по, возможно, рекордно высокой для DOS-программы цене: $160.

Уже известный вам симулятор Great Planes RealFlight G2 — коммерчески наиболее успешный проект. Разработчики из Knife Edge Software (www.knifeedge.com) посвятили себя созданию симуляторов радиоуправляемого всего. Попробовав себя на земле (среди ранних проектов был даже симулятор гоночных туринговых машин и монстр-траков RealRace, www.realrace.com), Knife Edge добились настоящего успеха в воздухе. R/C Pilot, RealFlight Classic, RealFlight Deluxe и, наконец, RealFlight Generation 2 с пятью (пока) аддонами. Эта программа есть у каждого серьезного поклонника авиамодельного хобби. Сумел раздобыть ее и я.

Легкий газ, и маленький «тренер» (так называют модели с верхним расположением крыла, ими легче всего управлять) стремительно набирает скорость, оставляя за собой легкое облако выхлопных газов. Компенсируя рулем снос, я задираю рули высоты, и самолетик рывком (легкий, зараза) отрывается от земли, вереща микроскопическим двигателем внутреннего сгорания. Управлять, кажется, совсем несложно, и трудности вызывают какие-то совсем пустяковые на первый взгляд вещи: все время путаешь «право» и «лево», самолет норовит улететь от тебя так далеко, что ты перестаешь понимать, что с ним происходит (у профессионалов это называется «заружлиться»), а еще эти деревья... Да, маленькая модель все время норовит влететь в крону очередного дерева, или в крышу сарая, или в спрайт мирно жующей траву коровы. Падения сопровождаются весьма достоверным хрустом, однако через секунду совершенно целый самолет уже стоит на ВПП.

Симулятор оказывает на нервную систему общеукрепляющее воздействие — классическая музыка и легкий джаз, пасторальные пейзажи на заднем плане, одобрительные крики совершенно плоских зрителей (американский стандарт моделиста: сорок лет, кроссовки, шорты, пузо, очки, бородка, бейсболка), мягкий хруст сотой по счету модели, учтивые советы электронного преподавателя... Атмосфера напоминает Microsoft Flight Simulator, однако вполне аутентичная аппаратура управления в руках и мысль о том, что ты не играешь вовсе, а тренируешься перед стартом настоящего самолета, наполняет тебя каким-то особенным внутренним светом. Рекомендую.

Серьезным конкурентом Knife Edge может стать немецкая компания IKARUS Modellflugsport (www.ikarus-modellbau.de), выпустившая в 1999 году модель самого легкого в мире радиоуправляемого вертолета Piccolo. Малыш размером в ладонь весит 300 граммов и способен вполне сносно перемещаться по квартире. Специально «под него» IKARUS создала симулятор PiccoFly, а заодно — полную линейку р/у симуляторов: от учебного EasyFly до профессионального AeroFly Professional. Эти симуляторы у нас распространения пока не получили — возможно, потому, что танцы с бубном вокруг лицензионной версии RealFlight G2 в Москве стали любимым развлечением моделистов.

Специалисты советуют: если очень хочется полетать, купите лучше подержанную аппаратуру управления и симулятор. Попробуйте сначала так — и, возможно, желание отпадет само собой. Впрочем, у симуляторов есть один недостаток — очень узкий угол зрения. Если шлемы виртуальной реальности станут обыденностью — вопрос с моделированием можно считать закрытым. Следующий!

P.S. Всех заинтересовавшихся с чистой совестью отправляю по адресу www.rcdesign.ru.

александр вершинин

Вид сзади лучше

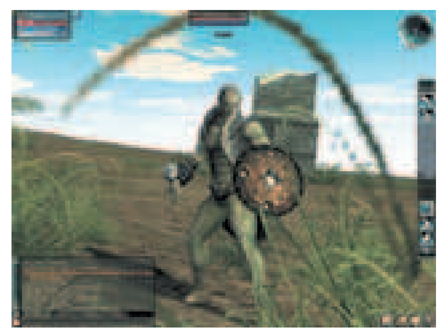
Вооруженные лишь модемным доступом в Интернет и бета-версией онлайновой РПГ Lineage II: The Chaotic Chronicle, мы опытным путем проверили, может ли разом ошибаться пара миллионов корейских, китайских и японских душ. Итог приятно скандален: когда дело касается вида на упругие женские попки — нет, не может. Прочие богатства большой азиатской MMORPG отдыхают в тени солидных размеров вопросительного знака.

Североамериканские народные сказки в южнокорейской трактовке, да еще и сквозь призму графического движка «белой» сборки (Unreal 2) — крайне любопытный межкультурный эксперимент. Первая часть Lineage, та самая, благодаря которой в Корее то и дело вспыхивали стихийные уличные потасовки на ножах, а урны игровых клубов были набиты бесхозными пальцами ног и рук, бледнолицым из великой трехбуквенной страны не понравилась. Дзенская хозяйка Lineage, корпорация NCSoft, не повела и бровью: корейцы развернулись и пошли на второй заход. На этот раз с современной графической оболочкой, расширенным выбором игровых рас, осадой замков и посулами ездовых драконов, бегающих и летающих.

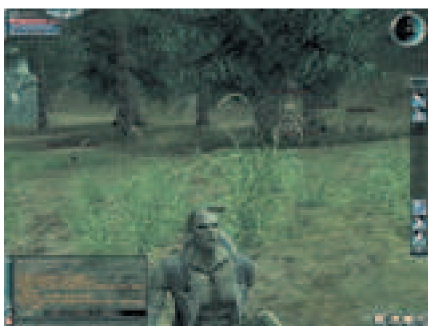
По аккуратно усеянному монстрами миру Lineage II разбросаны пять рас: люди, светлые и темные эльфы, орки и гномы. У каждой своя графическая тема, уникальная анимация, спеллы, спецудары. И если орк зеленокож, избыточно мускулист, а походкой напоминает культурягу на стероидном передозе, то темный эльф заслуживает титула наследственного ревматика — сыны и дочери этой нации бегают исключительно в противоестественном полусогбенном положении, прогнувшись вперед градусов на сорок пять, как приокские плакучие ивы.

Здесь следует сделать лирическое отступление. Эльфы в корейском представлении — модельного вида публика с безразмерными развесистыми кроличьими ушами, обитающая в мрачной земляной норе и поклоняющаяся алебастровому слепку руки с подведенным к нему электричеством. Существа, предположительно мужского пола, субтильны, худосочны и отвратительно смазливы, таких в подворотнях Кузьминок принято называть «метросексуалами» (за кадром, когда вы не смотрите, они удаляют телесные волосяные покровы розовыми женскими бритвами «Venus»). Другое дело — темноэльфийские женщины, мечта любой порнографической студии. Блондинки с максимумом спереди и лепным бесцеллюлитом сзади, они одеваются исключительно в S&M-бутиках. Что означает кожаные стринги и корсеты, чулки с поясами, туфли на высоком каблуке и прочие дымные фиксации подписчика телеканала «Плейбой поздно ночью». А теперь соберите воедино информацию о нарядах темных эль-

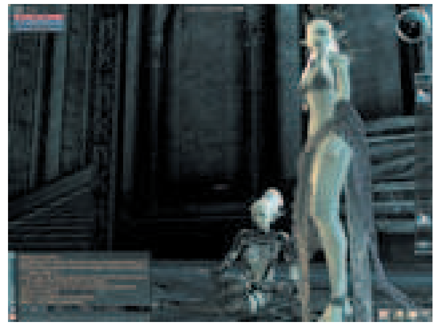
> Темноэльфийские женщины, мечта любой порнографической студии, — блондинки с максимумом спереди и лепным бесцеллюлитом сзади.

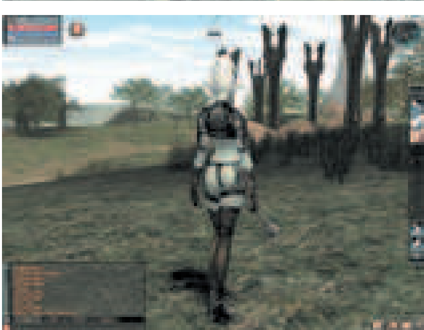












▶Истреблять диких лисиц и волков разрешается в одной набедренной повязке. Колотушка обязательна. ▶В руках моего приятеля оружие, разработанное в московских спальных районах.

Называется «пальцы». ▶На фоне мечтателя — вечная борьба зеленых бицепсов с гоблинскими расхитителями могил. Особую пикантность делу придает стопроцентное отсутствие кладбищ в округе.

▶Стать Вильгельмом Теллем орку чрезвычайно сложно. Приходится начинать с детской дистанции. ▶Клянемся, это не коллаж и не «Фотошоп»! Честный внутриигровой шот. ▶Волшебство.

фов с описанием их походки (для самых неуемных существует функция зума). Зажигательно?

Незаурядные внешние данные героев компенсируются их прискорбной внутренней анемичностью. Личная статистика дана в цифрах, но выбита в камне: в течение игры она не изменится, неуклонно растут лишь запасы жизненной и магической энергии. И если эльфы бьют быстрее, а орки больнее, то так оно и будет, до конца.

Отсутствие гибкости на уровне дизайна вылезает наружу подобно угрюмому чугуну из-под фальшивой позолоты. Например, смешение рас на практике нецелесообразно. Прогнав новорожденного эльфа сквозь полноводные ряды высокоуровневых монстров в столицу темных собратьев (в надежде высунуться, разумеется), вы обнаруживаете интересный факт: местные NPC вам совершенно не рады, ни на секунду. Вы жалким мышем крадетесь меж мохнатых лап пауков, мимо орочьих заслонов и шаек агрессивных гигантских мухоморов — лишь для выяснения факта, что темные эльфы тренировать вас не собираются, подходящие спеллы здесь не продаются и вообще, не пойти ли вам... скажем, обратно?

> Старинная волынка, смесь EQ и какой-нибудь из популярных PvP-игр со взятием замков, в актуальных декорациях Unreal 2-движка.

Орочий лагерь разбит на отшибе от основной земной массы, и появление скудно одетого эльфа в стане зеленых бицепсов сопровождается истерикой на всю зону: «Секс в большом городе!». Несмотря на внешний лоск каждой расы, кастомизация моделей минимальна: пара оттенков кожи, три-четыре прически... и все. Поэтому одинаковые, бледнопоганочные в случае темных эльфов, маскировочно-зеленые в варианте с орками, массы героев, оккупирующие виртуальные площади Lineage II, отнюдь не радуют глаз. Война клонов, как в одном плохом фильме.

Медленно, концентрическими кругами муторно одинаковые персонажи расползаются прочь от стартового города. С каждым шагом от колыбели цивилизации уровень монстров в оппозиции неуклонно растет, а героическая популяция скудеет. Неподалеку от городов, наоборот, существует серьезная проблема нехватки чудищ: последние не успевают прибыть на грешную землю из прекрасного далека, их серийно производящего, как двое или трое окрестных мордоворотов немедля бросаются к пришельцам, размахивая дубьем, обнаженным железом или раскаленными сгустками плазмы. Добро пожаловать на планету Земля, уродцы.

Всепоглощающее избиение монстров остается единственной широко доступной забавой в корейском онлайновом чуде. И здесь азиатские борцы за виртуальную благодать вновь не раз и не два попа-

дают дизайнерским пальцем в небо. Так, квестовые бонусы в Lineage II автоматически оказываются в рюкзаке нанесшего финальный удар. Идеальная ситуация для воровства! Кто-нибудь особо одаренный ждет, пока вы не измотаете зверя, обильно поливая округу кровью и потом, а затем скромно забирает плоды чужих усилий. Да, XP-очки делятся в соответствии с количеством причиненных жертве страданий, но вот уникальный квестовый бонус...

Есть ли в игре PvP, способ проучить особо мерзопакостного и предприимчивого авантюриста? Ответ одновременно положительный и отрицательный. Да, нападать на других игроков дозволено в любой момент и везде, но заниматься этим в реальности может лишь очень могущественный персонаж. Если вас спровоцировали на агрессию против другого игрока, не помеченного системой как «Player Killer», этот титул торжественно презентуется вам — и тогда любой желающий (а охочих всегда миллион) может безболезненно, с точки зрения местной полиции, разодрать забияку на части. Обыкновенная «подстава» — и не менее досадная дыра в геймплее.

Наконец, наиболее деликатная часть MMORPG, героическая кончина и ее последствия, решена корейскими инквизиторами с максимально возможной топорностью. Правило одно: умер — простись с 8-15% от всего запаса очков опыта. Кара фантастически жестокая, глупая, необоснованная! На более высоких ступенях в классе благодаря этому садистскому уложению можно терять целые уровни опыта. Умозрительно наказание не самое ужасное — новые удары и умения даются персонажам каждые пять или семь уровней, шанс потерять их не так велик, — но на практике это складывается во многие часы впустую отыгранного времени, работа, требующая переделки заново. Судя по всему, азиаты исторически неверно переводят англицизм «хардкорный», понимая его как синоним эпитетов «тупой», «утомительный», «неблагодарный». А Lineage II позиционируется в первую очередь как «MMORPG для хардкорных игроков, но дружелюбная к казуалам». Такое вот милое рабовладельческое гостеприимство.



Его лодыжки шире моих бедер. Тяжело притворяться хрупкой ранимой супермоделью.



Мы получили разрешение на съемку у профсоюза ядовитых гигантских пауков Южной Кореи.



В гримерной: какой корсет выбрать, шелковый или кожаный? И не забыть про маскировочную тушь для век!

NCSoft совершает массу наистраннейших поступков. На стадии бета-версии прошелестел слушок, что с определенного момента к тестированию допускаются лишь заявки с североамериканских адресов, начисто игнорируя все прочие. Это к вопросу об «открытом бета-тесте». Дальше — лучше. В благодарность всем добровольным помощникам корейцы не стали удалять базы данных игроков по факту окончания «беты» и перехода к фазе коммерческого релиза. Нарисуйте себе: вы одним из первых приобретаете бокс с игрой (минимум 50 условных, плюс еще 15 ежемесячно!), немедленно устанавливаете ее, создаете персонажа, выбегаете на виртуальные просторы — чтобы оказаться невзначай затоптанным чьим-то ручным драконом. Вам повезло: принять смерть от копыта ушлого бета-тестера, эксплуатировавшего все возможные ошибки геймплея задолго до вас, — великая честь! Чувствуете странный теплый комок в районе желудка? Это девелоперская нежность.

В Lineage II масса до волшебного диковинных решений. Спрашивается, зачем отнимать очки опыта у жмуриков, но (чаще всего) оставлять их инвенторию нетронутой? Деньги в игре не проблема, они оказываются в заднем кармане брюк любого умерщвленного животного. Почему так мало шмоток? Зачем, наконец, делать отдельный класс — гномов — специально для крафтинга, запрещая данное баловство всем остальным? Бородатые недоросли, таким образом, тоже в убытке: они самые дрянные бойцы на деревне.

По-хорошему корейцам стоит еще раз внимательно перебрать геймплей. Разве не удивительно, что хлипкие темные эльфы изначально бьют спеллом в три раза больнее, чем взрослый дядька орк десятью уровнями в классе выше? А кайтинг, тактика «ударил-отбежал», работающий только для тех же эльфов? И выбраться, упав в море с берега, невозможно (на этом месте вычтите из себя 10% XP)...

Итоговая черта на момент пуска Lineage II: старинная волынка, смесь EQ и какой-нибудь из популярных PvP-игр со взятием замков (DAoC, Shadowbane), в актуальных декорациях Unreal 2-движка. Вещь проходная, без единой собственной идеи — не считая удобной кнопки переворота камеры на 180 градусов, специально для кайтинга, и чудных видов на темных эльфов сзади. Итак, очередной способ убить еще месяц в ожидании одной из старших MMORPG указан, какую именно игру встречать, вы и сами знаете назубок, так стоит ли повторяться?

ашот ахвердян

Марсианская впадина

Оживленный проспект игрового мейнстрима, освещенный яркими неоновыми огнями флэш-реклам, — это еще не вся вселенная, хотя и наиболее заметная ее часть. Но стоит свернуть в какой-нибудь переулок, и нашим глазам предстают темные, захламленные мостовые. В прошлый раз мы заглянули в переулок Диспетчеров, откуда продолжим путь в тупик Покорителей космоса...

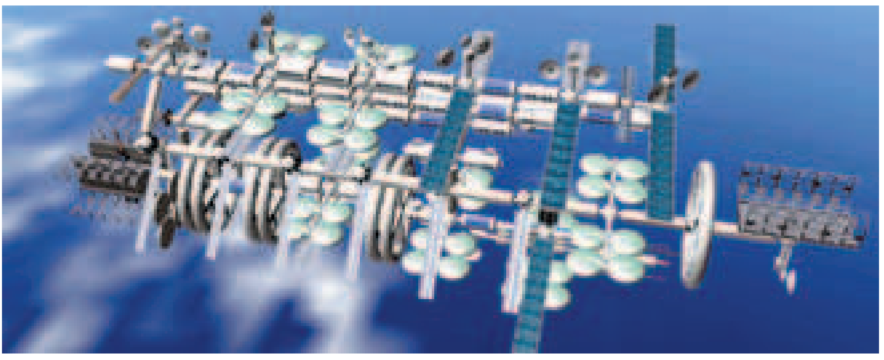
У Покорителей космоса есть одна не то причуда, не то особенность: им нужно Очень Много Денег. Ибо космос дна не имеет (а края у него хотя и есть, но видели их только астрофизики-теоретики, которые вообще видят то, что несвойственно обычным людям), и наполнять его можно бесконечно. Трагическое отличие виртуальных Покорителей космоса от их реальных собратьев состоит в том, что последним эти деньги на самом деле дают, причем едва ли не в запрашиваемых количествах. А вот игровая индустрия даже если и устраивает вылазки на гражданско-космическое поприще, то очень быстро приходит в себя и бросает как уже готовые проекты, типа хромого псевдооткровения Outpost, так и еще только намечающиеся блокбастеры — к примеру, SimMars. Сейчас уже мало кто помнит, что лет пять назад Maxis в рамках расширения линейки SimВсеНаСвете разрабатывала (при заявленном сотрудничестве с самой NASA) реалистичный (по возможности) менеджер-симулятор марсианской базы. Планы были красивыми — намечалось использование только существующих технологий (и никаких «псионных квантоускорителей»!)... но трезвый взгляд на незавидное место подобных игр в современной индустрии вскоре возобладал. Осталась от SimMars только пара скриншотов да ни о чем не говорящий рекламный ролик на тему общекосмической романтики.

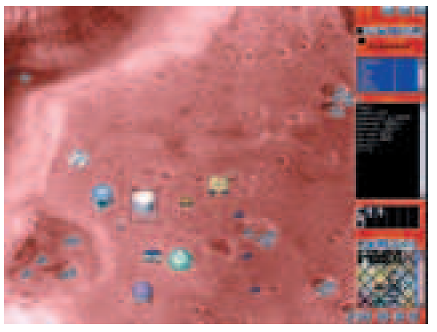
Итак, на кончике нашей сегодняшней вилки — современные симуляторы управления космическими станциями и базами.

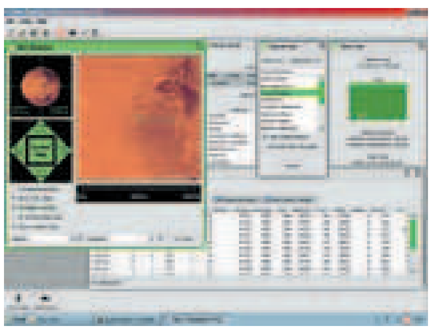
> Планы были красивыми: намечалось использование только существующих технологий, и никаких «псионных квантоускорителей»!

6-й Фестиваль независимых игр (IGF), 2004 год. Среди десятка финалистов — Space Station Manager (далее — SMM), игра, посвященная сооружению собственного орбитального комплекса. Поначалу разработчики, представляя игру посетителям, многословно объясняли геймплейный принцип сочетанием терминов «стратегия», «симулятор», «трехмерный» и т.п. Однако после шлифовки сотнями домогающихся кредо-формулировка сократилась до двух слов: LEGO в космосе. И в самом деле, SMM (демо-версию которого вы найдете в shareware-части .EXE DVD) представляет собой натуральный конструктор, только «с правилами», и реальная цель игры — создать индивидуальный, ни на что не похожий проект. Он может быть красивым или не очень, простым или замысловатым. Все, что требует по ходу от нас игра, — соблюдать определенный нехитрый баланс. Каждый отсек космической станции имеет некоторую полезную функцию: терморегуляция, энергообеспечение, жизнеобеспечение экипажа и даже зарабатывание денег. Для исполнения каждой функции требуются ресурсы: электричество, персонал, темпера-











▶Пока колонизация Марса не вышла из стадии разговоров, на местах уже создаются общества поддержки любителей Красной планеты, пропагандирующие... а что они еще могут сделать?
▶Space Station Manager — собрать такую удачную станцию довольно непросто.
▶Mars Base, версия 4.2 — март 2004 года! Только настоящие знатоки могут раскусить игру с ТАКИМ внешним видом. Вот к чему приводит отсутствие необходимости нравиться каждому встречному.
▶Mars Simulation Project — едва ли не идеальный симулятор исследования Марса. Единственная дань мейнстриму — смена дня и ночи в левом верхнем окне.
▶Life on Mars? — развеселая игра про застройку Марса грядками, барами «У Джо», церквями и мещанскими коттеджами. О подобных играх сегодня — ни слова.

турный режим, не говоря уж о стоимости самого отсека. Особых сложностей соблюдение этих правил не вызывает, хотя для создания станции задуманного дизайна все-таки придется приложить некоторые усилия.
Несмотря на элегантность решения и просто красоту получающихся объектов, виртуальные конструкторы все-таки обречены на внимание очень небольшой части публики. Приз за лучшую игру IGF'04 достался не SMM, а Dr Blob's Organism (см. ранние .EXE-диски!). И, кажется, это было справедливое решение.
Мы же перейдем к настоящим симуляторам космической экспансии, куда менее обласканным публикой.

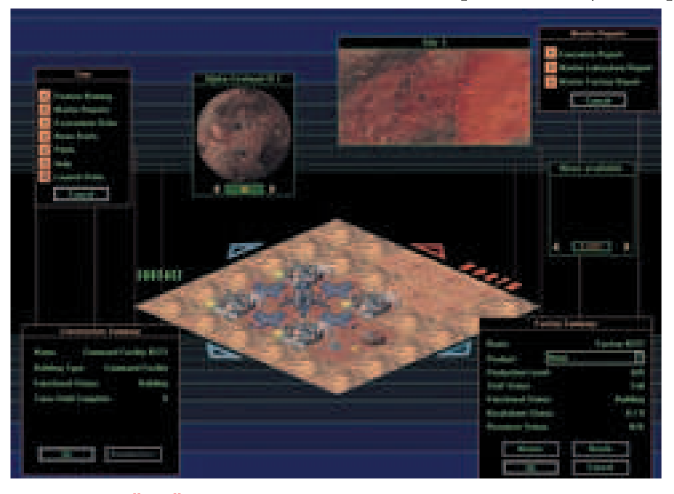
Mars Base (MB) — неподдельный игровой андерграунд с французским акцентом, суровый и непричесанный. Художники к разработке игры допущены не были, поэтому внешний вид у проекта просто чудовищный (особенно это касается цветовой гаммы). К тому же авторы явно считали, что эргономика есть лженаука, в силу чего даже доскональное штудирование руководства не гарантирует свободного обращения с интерфейсом. Так чем же нас может заинтересовать подобная игра с внешностью любительского C&C-клона?
Заранее приготовленные миссии начинаются одинаково: на поверхность, разумеется, Марса высаживается экспедиция в следующем составе: жилой отсек с астронавтами внутри (обычно их — то есть нас — трое), грузовой модуль с разными полезными вещами и припасами, автономный реактор, обеспечивающий электроэнергией все предприятие, взлетно-посадочный модуль (для возвращения на Землю, знамо дело), плюс еще кое-какие агрегаты (зависит от миссии).
Существование нашей марсианской базы — бескомпромиссный микроменеджмент от начала и до конца. Скажем, стоит задача — на месте собрать оранжерею, где будут выращиваться полезные в хозяйстве растения. Для этого мы сначала должны вынести необходимые детали из грузового отсека на поверхность и разложить их там, а затем приступить к собственно сборке. Дело осложняет тот факт, что время от времени надо пополнять запасы кислорода (как известно, в марсианской атмосфере на подышишь), для чего астронавту приходится возвращаться в жилой модуль. При этом никакого AI в игре нет — следить за уровнем кислорода у каждого звездолетчика мы должны сами. Так, общими усилиями трех астронавтов реально собрать оранжерейный модуль смены за три. Затем его надо обеспечить энергией (провода лежат в грузовом отсеке), после чего нам понадобятся удобрения, вода и семена.
Хотя большей частью приходится рассчитывать на привезенные с собой припасы, кое-что можно урвать и с Красной планеты. Скажем, можно наладить добычу металлов. Для этого

сперва придется взять пробы породы и принести их на базу, где посредством спектроанализатора выяснить химический состав пробы. Предположим, там найдется железо, и тогда мы с помощью привезенного с Земли оборудования будем налаживать малое металлургическое предприятие. С помощью добываемых на месте элементов (а их десятка два) через синтез промежуточных продуктов (например, пластика) мы можем изготавливать даже такие вещи, как солнечные батареи!

Миссии, где мы должны выполнить определенное задание, будь то постройка какого-то модуля или добыча ресурсов, являются по сути обучающими. Изюминка MB — свободная игра, начинающаяся еще на Земле, в процессе сбора будущей экспедиции. Нам решать, сколько взять астронавтов, что и в каком количестве полетит с нами из оборудования — от простых инструментов и проводов и до небольших подъемных кранов, существенно ускоряющих сбор модулей. Причем стоимость этой роскоши никакого значения не имеет — в игре вообще нет денег.

Но в голове жестоким приговором будет крутиться фраза «ракета не резиновая». Ограничение массы — это форменный кошмар! На все нас не просто не хватает, а не хватает категорически, ведь хочется взять багажа раз в десять больше, чем это разрешено. Впрочем, можно указать меньший срок экспедиции, сэкономив на запасах еды, воды и прочего, но тогда есть риск не успеть выполнить поставленные задачи, ибо на Марсе все делается очень медленно. Но тогда что оставить за бортом?! Кстати, марсоход строго обязателен — пешком астронавт далеко не уйдет, и тогда ни о какой добыче ресурсов речи не будет...

Если же оставить MB и пройти по тупику Покорителей космоса до самого конца, то там, в самой тьме, мы наткнемся на совершенно фантастический экспонат: бесплатный Mars Simulation Project (MSP). За вычетом фотографической спутниковой панорамы марсианской поверхности MSP является текстовым симулятором освоения Марса человеком. Общий принцип проекта — максимальный размах и детальность.



Амбициознейший проект Sierra, фактически в одиночку угробивший неродившийся жанр менеджеров освоения неземных пространств. Игра, хотя и весьма любопытная, но на широкую популярность претендовать не способная.

Существование нашей марсианской базы — бескомпромиссный микроменеджмент от начала и до конца.

Десятки автономных баз, до полутора сотен человек. Причем каждая персона наделена собственными данными, где помимо обычных для РПГ силы, выносливости и ловкости имеются и такие, как склонность к полевым или экспериментальным работам, привлекательность (!), лидерство. Разумеется, по мере выполнения текущих заданий растут умения каждого персонажа. На эффективности их действий сказывается даже состояние здоровья — простывший ученый не может работать в полную силу, но он куда более полезен, нежели только вставший после удаления аппендицита исследователь. А в случае перелома конечности рабочая ценность лежащего в госпитале и вовсе равна нулю. При этом все подопечные наделены собственным AI, а потому лично следят за количеством еды, воды и кислорода (далее по списку) во время длительных вылазок на марсианскую поверхность, а также за состоянием оборудования (оно ведь тоже может сломаться в самый неподходящий момент).

Столь же детально создатели MSP подошли и к моделированию баз: инвентарь, где учитывается все до последнего скафандра, работа лаборатории, гараж с марсоходами, оранжерея с богатым ассортиментом возделываемых культур, госпиталь, список неполадок... При этом у MSP прекрасный, невероятный интерфейс. Вся информация под рукой, а monitoring tool позволяет нам самостоятельно указывать, как именно отображать и сортировать данные.

Ну а вместо кульминации — ответ на неизбежно возникающий в ходе знакомства с MSP вопрос: «а как мы?..» Никак. Это НЕИНТЕРАКТИВНЫЙ симулятор. В отличие от беспомощных астронавтов с Mars Base, неспособных самостоятельно сдвинуться с места, специалисты MSP отлично справляются со всеми делами и без нашего участия. Нам позволено только наблюдать за действиями отлично работающего механизма. Но мы же не думали в самом деле, что нам доверят руководить сложнейшей задачей Покорения космоса?

Вот он, настоящий тупик.

P.S. Загрузить демо-версию Space Station Project можно по адресу: www.mistaril.com/space_station_manager. Или же найти ее на текущем .EXE DVD. Демо-версию Mars Base можно обнаружить здесь: http://perso.wanadoo.fr/salotti/marsbase.htm. Или же на диске в папке Ashot. Ну а загрузить свежую версию Mars Simulation Project можно отсюда: http://mars-sim.sourceforge.net. Или же...

Тема

Спорт из розетки

Киберспорт запрещен во всех цивилизованных странах мира и уходит в подполье. Записи матчей ведущих игроков продаются на черном рынке за большие деньги, их распространение приравнивается к торговле детской порнографией. Неопрятного вида пушеры у метро толкают из-под полы свежие реплеи: вот 14-летний Pingvin выигрывает у 16-летнего Armor в WarCraft 3. Воровато оглядываясь, мужчина в дорогом костюме отсчитывает деньги и садится в черный E-класс... «Поганый извращенец», — шепчет ему вслед тетка с авоськами.

(Окончание – стр. 48)



Издается с 1 июня 2004 года



№01 (00 001)

1 июня 2004 г.
ВТОРНИК

GAME-EXE.RU

ВСЕРОССИЙСКИЙ ВЫПУСК



СПОРТ ИЗ РОЗЕТКИ

(Окончание. Начало – стр. 47)

Киберпанк перестает быть декорациями: культ саморазрушения снова в моде. Чемпионаты проводятся в заброшенных ядерных реакторах, игроки в клетках из ржавых прутьев, в свете факелов видны их оскаленные лица, звучит жесткое техно, фрики ревут, букмекеры захлебываются от сделок, черные секьюрити играют дубинками; облава, всеобщая паника – вертолеты специального отдела по борьбе с детским киберспортом сбрасывают бомбы с веселящим газом...

Мир сошел с ума. Порождение безумных снов Дика и Гибсона, еще вчера слово «киберспорт» принадлежало далекому будущему. Сегодня о киберспорте говорят государственные деятели и представители большого бизнеса. Сан-Франциско побеждает Сингапур и Милан в борьбе за право проводить финал World Cyber Games 2004. Корпорация Samsung в два раза увеличивает призовой фонд российских отборочных соревнований: победители получат этим летом $100000. Две страны в мире – Россия и Китай – на государственном уровне признают «компьютерный спорт» как самостоятельную дисциплину – наравне с футболом и теннисом. В России уже появились первые разрядники, и очень скоро восемнадцатилетний мастер спорта по WarCraft 3 понесет в деканат справку из Федерации компьютерного спорта: «прошу... освободить... в связи с...».

На другой стороне Земли, в башне из стекла и стали, бывший топ-менеджер Fox Family Channel Эрик Ролман строит всемирную Global Gaming League (www.ggleague.com). Он видит в игроках миллионы маленьких электростанций и знает, как объединить их в один гигантский источник влияния и денег. «Индустрия компьютерных игр имеет годовой оборот порядка 20 млрд. долларов и объединяет около 145 млн. участвующих в различных состязаниях. Это дает ей все шансы стать самым популярным видом спорта на планете», – говорит Ролман.



Спорт из розетки? Общество в растерянности: мы еще не придумали, как относиться к киберспорту, а он уже здесь. Профессиональные игроки – несчастные дети, у которых украли будущее, или хорошо обеспеченные звезды, которыми надо гордиться? Родители пожимают плечами. Будущее яростной фрезой вгрызается в привычный хоккейно-футбольный быт. Иногда это больно. Люди испытывают игры на предельных режимах. Игры проверяют людей на прочность.

Мы фиксируем каждое движение: читайте, думайте, решайте...

game.exe #06 июнь 2004

ЧХОЛЛИМСКИЙ ЭКСПРЕСС

СТРАНА ПОБЕДИВШЕГО «СТАРКРАФТА»



СТАРШИЕ ИГРОКИ ГОТОВЯТ СМЕНУ. В КОРЕЕ ТРЕНИРОВАТЬСЯ В STARCRAFT НАЧИНАЮТ С ПЕРВЫХ КЛАССОВ ШКОЛЫ.

Южная Корея — неиллюзорный рай электронного спорта, где все дома опутаны оптоволоконными сетями, а StarCraft показывают по телевизору. Корейское правительство щедро субсидирует новые формы досуга, а умереть от разрыва сердца после нескольких суток за компьютером здесь считается высшей степенью геройства.

Если вы мальчик-петя из Мухорайска и однажды разместили в Интернете запись своей сокрушительной победы над армией Зергов, в Сеуле с большой вероятностью обнаружится ваш фан-клуб, десяток спонсоров с контрактами наготове и несчетное количество школьниц, согласных отдаться за автограф. Поэтому каждый соображающий кибератлет (сегодня без кавычек. Но только сегодня) стремится в Корею. Только в этой стране можно ходить в спонсорской куртке, круглосуточно играть и получать за это по сто тысяч долларов в год. Чтобы натурализоваться, не нужно проходить тесты по истории государства и давать взятки чиновникам — достаточно рассказать, где лежит «армор» на dm6, и вас тут же сделают звездой национального масштаба, пригласят на телешоу и предложат выбрать из желтой Scaglietti и серебристой 375 MM. «Ха, у меня именно так все и было!» — сообщает проживающий в Сеуле канадский StarCraft-игрок Гийом «Grrr» Патри в интервью транснациональному журналу People.

БЫЛОЕ

Помешательство на сетевых компьютерных играх стартовало здесь в 1997 году, когда экономика находилась в упадке, а руководство страны (видимо, от безысходности) начало яростно закачивать деньги в телекоммуникации и компьютеризацию домашних хозяйств. Сказалась высокая плотность населения: выход из своих тесных квартирок в центре мегаполисов корейцы искали в онлайне.

ЧХОЛЛИМСКИЙ ЭКСПРЕСС

В 1998 году был снят запрет на компьютерные игры — и страна буквально слетела с катушек (в начале 90-х примерно с таким же эффектом в России появились секс и импортная колбаса). Местные предприниматели быстро определили направление ветра и подключили к игробезумию социальный фактор: на каждом углу стали открываться так называемые PC-бэнги, аналоги наших Интернет-кафе. Сейчас таких заведений по всей Корее насчитывается около сорока тысяч. С тех пор, как в эфир вышли первые государственные киберспортивные телеканалы и на массовый рынок развлечений хлынули полноценные StarCraft-селебритиз, успеваемость в школах начала резко падать. Плакаты эстрадных кумиров по всей стране были заклеены изображением человека по имени Slayer_Boxer, а в новейшей корейской истории началась очередная, киберспортивная, глава.

Что характерно, успех в Корее обрушился только на ПК — консоли до сих пор не пользуются сколько-нибудь заметным интересом. Причина смешная: злопамятные корейцы не забывают японскую оккупацию и в отместку не покупают электронику, произведенную соседкой. В том числе и PlayStation 2. Впрочем, ПК-монополия продлится недолго — Microsoft полна решимости переселить киберспортивные и MMORPG-армии корейцев в теплое лоно Xbox Live, благо, телекоммуникации в Корее развиты настолько хорошо, что подключить черный ящик к сети большинству местных граждан будет не сложнее, чем смастерить сэндвич с бататовым повидлом.



НАЦИОНАЛЬНЫЙ ГЕРОЙ ГИЙОМ «GRRR» ПАТРИ ДАЕТ ПРИСЯГУ ВЕРНОСТИ МЫШИНОМУ КОВРИКУ.



КОРЕЯ БЕРЕТ «ЗОЛОТО» ПО STARCRAFT НА WORLD CYBER GAMES 2003 В СЕУЛЕ.

ДЕНЬГИ

Высшие чины государства млеют: всего за несколько лет у подданных появилась новая, позитивная и безопасная забава, которую, вдобавок ко всему, можно экспортировать через международную рекламу корейских IT-корпораций. Министр культуры и спорта на церемониях открытия/закрытия World Cyber Games — обычное дело. Что касается государственных премий и званий, то и здесь царит совет да любовь правительства и электроатлетов. Удивительно как раз другое: почему до сих пор не случилось ни одного вооруженного бунта. «Жестокие» игры вроде UT в Корее по-прежнему запрещены, и общественность не лезет на баррикады разве что из-за какой-то совершенно особой ментальности.

Зато легален StarCraft. Эта «дисциплина» держит как помыслы, так и кассу. «Спонсоров много. Например, крупнейшая лига Ongamenet Starleague каждый сезон меняет название в соответствии с брэндом титульного инвестора. Были и Coca-Cola Starleague, и SKY Starleague — в спонсировании корейского киберспорта принимают участие компании самого высокого ранга. А Samsung, получая отличную отдачу от вложений на родине, решил попробовать ту же модель по всему миру — так появились World Cyber Games», — рассказывает г-н Александр Азаров, держатель сайта www.progamer.ru. За StarCraft до сих пор остаются престижные пятничные эфиры на ТВ, а на ток-шоу приглашают в основном предводителей Зергов и Протоссов — потеснить своего космического дедушку на троне не может пока даже WarCraft 3.

Призовые фонды на корейских чемпионатах давно зашкаливают за сотни тысяч долларов, однако это лишь вершина айсберга. Самые толстые пачки купюр ведущие атлеты вытряхивают из все того же телевизора и повсеместной «наружки», снимаясь в рекламе товаров, к киберспорту не имеющих никакого отношения. Так, например, команда юбер-легенды Boxer (игрок всех времен и народов по версии www.esreality.com) недавно подписала спонсорское соглашение с SK Telekom, крупнейшей телекоммуникационной компанией Южной Кореи. Сам Boxer получит $200000 – и это самая большая сделка за всю историю киберспорта. В общем, проблем с деньгами у корейских профессиональных игроков нет – как и у компаний, покупающих их светлые лица для рекламы жевательной резинки, вермишели и мотороллеров.

ИДЕЯ

Киберспортивный бизнес в Корее набрался опыта и уже давно ведет бесшумную экспансию: в Канаде, например, большей частью Интернет-кафе владеют корейцы, скопившие капитал посредством локальных PC-бэнгов. В саму же Корею ринулись иностранные представители малого и среднего IT-бизнеса, рассчитывая сделать состояние на электронно-спортивном помешательстве. Всего за полсотни американских «президентов» сайт www.birds-eye.net предлагает купить отчет об исследовании корейского рынка компьютерных развлечений, а сама Blizzard не успевает допечатывать тиражи своих RTS-мастерписов – в Корее, где играет две трети взрослого населения, спрос на них растет до сих пор. Чхондоге, Сичхонге и прочая синкретика волнует современного корейца куда меньше, чем новый патч к любимой американской игрушке или цвет носков киберспортивного кумира. Игровой феномен мощным локомотивом тащит IT-индустрию вперед. Около половины Wi-Fi-спотов, установленных сегодня в мире, находятся в этой стране, по размерам уступающей среднему штату США. И нация Зергов не собирается останавливаться: по некоторым данным, рейтинги последних спортивных телетрансляций превышают 80% – Владимир Владимирович Тэ-Эм со своим новогодним подкурантным телекамланием собирает немногим больше.



ЦЕРЕМОНИЯ ОТКРЫТИЯ WCG 2003. У НАС ТАКОЕ УСТРАИВАЮТ ТОЛЬКО ПЕРЕД ГРОБНИЦЕЙ ВЕЧНО ЖИВОГО ИЛЬИЧА.

Хочется ли вам после этого информационного душа клеймить киберспорт с прежней страстью? Не кажется ли вам, что с таким же успехом можно упрекать японскую анимацию за излишне большие глаза и ходить со шваброй на мельницы? Электронная физкультура в Южной Корее – это не только большая рекламная площадка для суперкорпораций, построенная на искривленных позвоночниках пятнадцатилетних КИ-фанов, но и отдушина для тысяч молодых трудоголиков, национальная идея и даже, если хотите, новая религия. Г-н Александр Азаров говорит: «Азия – в первую очередь Китай и Тайвань – подняли эту индустрию на щит, здесь максимальная концентрация сильных игроков – достаточно посмотреть на результаты очередных WCG. Да, корейский бум вряд ли грозит США и Европе – не тот менталитет. Но стабильный киберспортивный рост определенно присутствует в каждой сколько-нибудь компьютеризированной стране. И я не вижу в этом ничего плохого».

А мы, признаться, видим. Но теперь под несколько иным – чуть более понимающим? – углом.

МИХАИЛ БЕСКАКОТОВ

НАШЕ СЧАСТЛИВОЕ ЗАВТРА

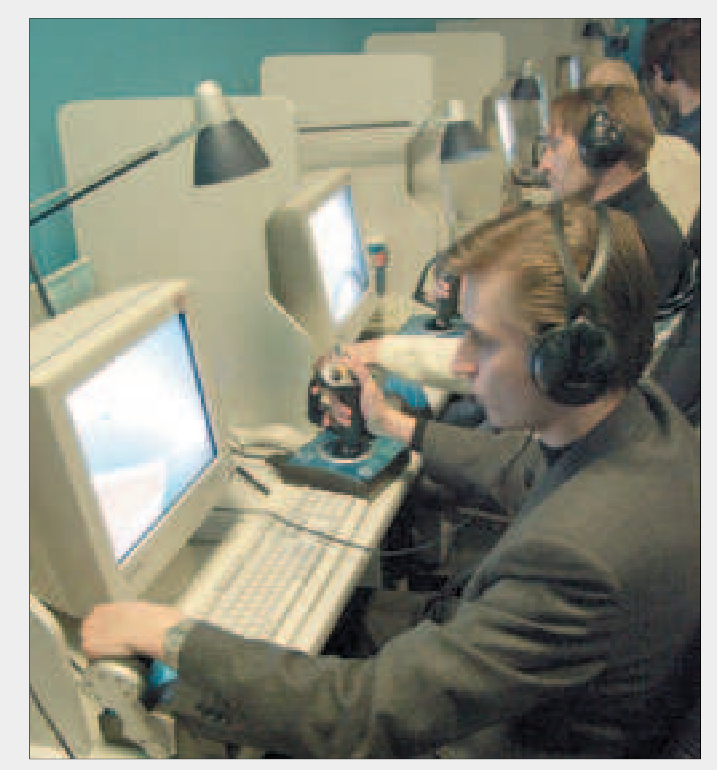
«ВАРКРАФТ» В ПИНГВИНЬЕЙ ШКУРЕ

Спортивный WarCraft не имеет ничего общего с той игрой, которую вы запускаете иногда, чтобы отвлечься после многосложного рабочего дня. Стремительный и беспощадный темп, высокая скорость принятия решений, блестящие тактические комбинации, неожиданные импровизации — профи с каждым годом открывают в знакомой вдоль и поперек игре все новые и новые глубины, демонстрируя мастерство на грани человеческих возможностей.

Субботним апрельским днем мы с фотокорреспондентом «Советского Киберспорта» посетили компьютерный клуб VikaWeb, в котором начались отборочные соревнования Первого Кубка России по компьютерному спорту. Кубок России организуется Федерацией компьютерного спорта России (ФКС) совместно с Федеральным агентством РФ по физической культуре, спорту и туризму. Данное мероприятие поддерживает Комиссия Совета Федерации по делам молодежи и спорта, Комитет по физической культуре и спорту Государственной думы, Комитет по физической культуре и спорту Правительства Москвы, Московская организация политической партии «Единая Россия» и Российский Союз Молодежи.

Финал этого грандиозного спортивного состязания, в котором примут участие лучшие киберспортсмены из всех уголков нашей необъятной Родины, состоится 11-16 мая в Москве (увы, уже после подписания номера в печать! — *Прим. ред.*), на территории сверхсовременного выставочного комплекса на Красной Пресне (г. Москва). Спортсменам предстоит выступить в следующих дисциплинах: Quake 3: Arena, Counter-Strike, WarCraft 3: The Frozen Throne, «Ил-2: Асы в небе».

Первоочередными задачами Первого Кубка России организаторы считают улучшение массовой физкультурной и спортивной работы в регионах Родины, укрепление здоровья, организацию активного отдыха и досуга молодежи и подростков; пропаганду компьютерного спорта как здорового образа жизни и способа повышения компьютерной грамотности для подростков; повышение зрелищности компьютерного спорта как средства для привлечения людей к активному образу жизни... ▼



«ИЛ-2» — ЭТО ТЕПЕРЬ ТОЖЕ ЭЛЕКТРОННАЯ ФИЗКУЛЬТУРА. ПОЧТИ ШАХМАТЫ СРЕДИ УЛИЧНОГО БОКСА (Q3), ДВОРОВОГО ДОМИНО (C-S) И ПРЕФЕРАНСА (WC3).

МАЛЕНЬКИЙ БУДДА

...люди в черных костюмах, преграждающие вход в сумрачные глубины «Вики-в-Интернете» (VikaWeb), интересуются, куда это мы собрались и не хотим ли приобрести билет. Зрительский аусвайс стоит 100 руб., и мы без малейших сомнений расстаемся с деньгами, забыв произнести волшебное слово «пресса». Внутри царит хорошо организованный хаос: зрители перемешались с участниками, и с первого взгляда не понять – кто играет просто так, а кто участвует в спортивном состязании. Душно, но в клубах всегда так. Посреди этого бушующего моря сдерживаемых страстей эдаким нерушимым утесом возвышается фигура **Дмитрия Смита**, известного также под именем Dilvish. Некогда один из лучших мировых игроков в StarCraft, Дмитрий ушел из профессионального спорта, став главным судьей ФКС.

В клубе царит неожиданный для вертепа порядок: никто не орет дурным голосом, не выстраивает трехэтажные словесные конструкции, не курит, не льет «Клинское» на клавиатуру, не спит на диване. Возможно, участникам и хотелось бы (покричать, вздремнуть, поматериться, высморкаться на пол), но на стенах висят запрещающие таблички, а по залам постоянно курсируют «секьюрити», которые мягко корректируют экзальтированных звезд.

На первый взгляд, кибератлеты ничем не отличаются от старшеклассников – свитер, кроссовки, джинсы, бутылка с газировкой. За одним из ком-



ДМИТРИЙ СМИТ, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ ПОД ИМЕНЕМ DILVISH, В ПРОШЛОМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ STARCRAFT-ИГРОК, СЕГОДНЯ — ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ ФЕДЕРАЦИИ КОМПЬЮТЕРНОГО СПОРТА РФ.

пьютеров мы видим мальчика с лицом достигшего просветления Бодхисатвы. Он смотрит в монитор с выражением абсолютного умиротворения, мечтательной задумчивости. Подойдя ближе, я вздрагиваю от неожиданности: руки хорошего мальчика движутся с невероятной скоростью совершенно отдельно от тела. Правая легко управляет мышью несколькими пальцами, в то время как левая самостоятельно порхает над клавиатурой, ежесекундно выбирая среди кнопок новую жертву.

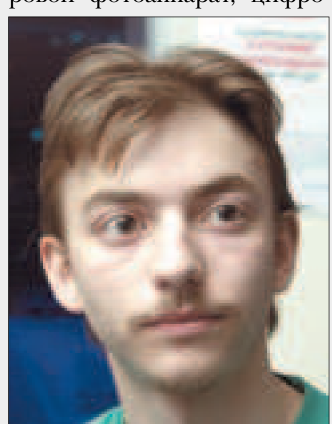
На экране зеленая трава и огненные сполохи – понять, что происходит, как это связано с движениями этих циркових рук и что творится в голове юного Будды, совершенно невозможно. Судя по всему, это только моя проблема. Игрока со всех сторон обступили другие спортсмены, их взгляды прикованы к монитору. Никто не комментирует, не слышно смеха. «Это Deadman, выигрывает все турниры подряд в течение двух последних месяцев, – шепчет мне господин **Александр Горник**, PR-директор Кубка. – Хотите, я вас с ним познакомлю?»

Что-то происходит, и Deadman вдруг поднимается со стула. На его лице едва заметная тень удовлетворения. Свита в отдалении взрывается многочисленными комментариями. «Выиграл?» – «Конечно!» – «Кто бы сомневался...» Спортсмен ставит подпись в акте. Где-то в другом конце клуба из-за компьютера встает другой мальчик – с потерянным выражением лица. Он все еще в игре, он не может поверить, что все закончилось. Глоток вкусной «миринды» приводит его в себя. Это спорт, мальчик, здесь важно уметь проигрывать, а еще важнее – выносить уроки из своих поражений. Учись, мальчик.

АЗАРОВ НА ПРОВОДЕ

Рядом с баром (в очереди два человека, один берет кока-колу, другой спрайт) – нечто вроде зрительского зала. На плазменной панели – трансляция очередного матча по Counter-Strike. Длинноволосый парень с микрофоном буднично комментирует происходящее: «Команда выбирает тактику раша на зигзаг, но сначала она планирует развести противника на бэ: медленно проходят по зигзагу, AWP смотрит центр. Fast1k разменивается на центре, brhr на длине: четыре дигла, напарник успевает кинуть HE, graver зажимает на ход и выносит четырех терроров, а потом и пятого двумя пулями в голову...»

В глубине зрительского зала, за столиком у стены, сидит человек в майке ядовито-зеленого цвета. Перед ним лежат цифровая видеокамера, цифровой фотоаппарат, цифровой диктофон и миниатюрный лэптоп с WiFi-доступом в Интернет. Это **Александр Азаров**, главный начальник сайта Progamer.ru. Александр Азаров ведет прямой репортаж с



ГЛАВНЫЙ ЧЕЛОВЕК САЙТА PROGAMER.RU АЛЕКСАНДР АЗАРОВ ЗНАЕТ ОБ ОТЕЧЕСТВЕННОМ КИБЕРСПОРТЕ ПОЧТИ ВСЕ. ПО ДОЛЖНОСТИ ПОЛОЖЕНО.

отборочных соревнований для посетителей сайта. За день его сайт посещают около пяти тысяч человек, и эта цифра постоянно, неуклонно растет. Александр Азаров, признанный эксперт по спортивному WarCraft, согласился поговорить с нами о настоящем и будущем этого стремительно набирающего популярность вида спорта, о профессиональных киберспортсменах и перспективах компьютерного спорта с целом.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ИГРОКИ

«Советский Киберспорт» (СКС): «Профессиональные игроки». Г-н Азаров, что стоит за этим пока не очень ясным для наших читателей термином?

Александр АЗАРОВ: С одной стороны, профессиональные игроки – люди, сделавшие игру своей профессией, которые пытаются зарабатывать себе на жизнь игрой. К этой группе в России можно отнести несколько человек, в основном это подростки, школьники или студенты, которые, как правило, находятся на содержании у родителей и поэтому могут сделать игру основным видом деятельности. Примерно такая же обстановка в остальном мире.

С другой стороны, проигроки – это все те люди, которые играют (в тот же WarCraft) на соревновательном уровне. Для них это может быть развлечением, но при этом

НАШЕ СЧАСТЛИВОЕ ЗАВТРА

они довольно грамотно подходят к тренировкам, относятся к игре, как к спорту, играют на результат, участвуют в турнирах. Они могут показывать столь же хорошие результаты, но при этом относиться к игре, как к хобби.

СКС: Г-н Азаров, как много денег можно заработать, играя профессионально в WarCraft?

А.А.: Разговор о деньгах лучше начинать с обсуждения призовых фондов различных турниров. Скажем, в Москве примерно два раза в месяц случаются крупные соревнования с призовым фондом более $1000. Так, в начале года прошел чемпионат «Кубок Арбалета», где на кону было $15000. Это не считая небольших турниров, которые компьютерные клубы организуют десятками по всей России.

Многие наши соревнования дают прямой выход на международную арену. Так, в регионах сейчас идут отборочные турниры за право участия в E-Sport World Cup (ESWC), чемпионате, который пройдет в июле во Франции. Его призовой фонд исчисляется сотнями тысяч долларов. Также есть т.н. корейский Кубок Мира – World Cyber Games (WCG), финал которого в 2004 году будет проходить в США. Организатор мероприятия – корейская фирма ICN, а главным спонсором выступает Samsung. Призовой фонд – те же сотни тысяч долларов; плюс призовые российских отборочных соревнований WCG 2004, по уже подтвержденной официально информации, будут составлять $100000. Это в два раза больше, чем раньше. В России Samsung традиционно выделяет значительные призовые средства, а отборочные соревнования проходят очень масштабно.



ПРИЗОВОЙ ФОНД РОССИЙСКОГО ОТБОРОЧНОГО ТУРНИРА WCG 2004 СОСТАВЛЯЕТ $100000. ТРИ ЧЕТВЕРТИ ЭТОЙ СУММЫ БУДУТ РАЗЫГРАНЫ В МОСКВЕ ВО ВРЕМЯ ФИНАЛА.

СКС: Г-н Азаров, и все же: сколько может заработать игрок?

А.А.: В финале WCG за один игровой день можно стать богаче на $20000. Но эти деньги вряд ли можно назвать легкими. Конкуренция в большинстве киберспортивных дисциплин очень высока. И если в «Ил-2» лучшие российские спортсмены доминируют в западных небесах, а игрок-уникум Viks, который за всю свою турнирную историю едва ли проиграл один матч, способен собрать все призовые деньги, то в WarCraft лидеры меняются постоянно – столь велико соперничество. Есть игроки, которые тренируются по 7-8 часов в день и играют на таком высоком уровне, что уже можно рассуждать о «пиках формы» и прочих деталях.

Сейчас киберспортивная дисциплина WarCraft на подъеме: российская сцена очень оживилась, проходит масса мероприятий. Progamer.ru ежемесячно проводит турниры с призовым фондом $500, и эта сумма будет увеличиваться. Кроме того, каждые две недели Progamer.ru устраивает шоу-матчи с призовым фондом $250. Победитель остается на следующий бой, и, если игрок достаточно силен, он может долго держаться и зарабатывать в месяц еще $500. Кроме того, есть масса других турниров. Например, регулярные чемпионаты, которые каждые две недели организуются Национальной профессиональной киберспортивной лигой (NPCL, www.npcl.ru), имеют призовой фонд свыше $1000. Федерация компьютерного спорта России (www.cybersport.ru) совместно с компанией «Инфоком» сейчас занимается крупным проектом – Кубком России, финал которого пройдет в рамках выставки «Связь-Экспоком-2004» в мае этого года.

Помимо NPCL и ФКС есть и другие организации, активно пытающиеся завоевать свою долю на рынке: «Союз-киберспорт» (СКС, www.cyberunion.ru) занимается отборочными на ESWC; Союз киберспортсменов России, о котором в последнее время мало что слышно, готовится (по моей информации) проводить отборочные соревнования на турниры CPL, крупнейшей и старейшей американской киберспортивной лиги, которая два раза в год проводит очень серьезные турниры с призовыми, не уступающими WCG и ESWC.

Таким образом, конкуренция в России сейчас как никогда высока. И речь, как вы видите, не только об игроках-профи, но и о киберспортивных функционерах.

ЭВОЛЮЦИЯ WARCRAFT-ЭЛИТЫ

СКС: Г-н Азаров, сложно ли нашим, российским, спортсменам выйти на международный уровень?

А.А.: Спортивная дисциплина WarCraft 3 имеет продолжительную историю: вышел аддон The Frozen Throne, было много патчей, поэтому игроки менялись, а вместе с ними трансформировались и WarCraft-элиты. Если сначала в чемпионатах побеждали спортсмены старой ▼

закалки, которые пришли из StarCraft, то позже появилась новая волна профессионалов, игроки, которые играли после выхода WarCraft 3 по пять и более часов в день и довольно быстро догнали и перегнали «стариков».

Сегодня на вершине находятся те игроки, которые регулярно тренируются. Если взглянуть на официальный рейтинг Ladder, который организован Blizzard на Batttle.NET, можно увидеть, как много времени ведущие спортсмены тратят на игры. Российские игроки выступают исключительно хорошо. Спортсмен из Москвы Deadman, считающийся сейчас лучшим игроком России, имеет несколько аккаунтов в десятке Лучших официального рейтинга. Дело в том, что, достигнув очень высокого уровня, тебе приходится долго искать подходящего противника – Battle.NET не дает играть с людьми слабее тебя на шесть уровней и больше. Ты начинаешь терять время в ожидании других профи и потому заводишь новый аккаунт. Так вот, Deadman «прокачал» трех персонажей до Top10. Это исключительный результат.

СКС: Г-н Азаров, сколько, по вашим оценкам, в России атлетов мирового уровня?

А.А.: От десяти (это элита) до двадцати. Эти спортсмены имеют не только все шансы пройти отборочные и попасть на мировые чемпионаты, но и оказать достойное сопротивление ведущим западным и восточным игрокам. Главных WarCraft-звезд можно пересчитать по пальцам – это, конечно, Deadman, занимающий первое место в европейском рейтинге, он выиграл все последние российские турниры; это Ranger, это Soul, Flash, Caravaggio, Asmodey...

СКС: Звезда StarCraft Asmodey? Г-н Азаров, неужели он все еще в большом спорте?!

А.А.: Да, он играет. Впрочем, я называю этого спортсмена потому, что он имеет огромный опыт международных соревнований. Сейчас он находится не в лучшей форме, но если всерьез возьмется за тренировки... Потенциал у него огромный!.. Потом есть Armor, это человек из клана Deadman'а, его постоянный спарринг-партнер. Кроме того, появляются новые звезды. Пожалуйста, сенсация сегодняшнего турнира: только что Armor был обыгран игроком под ником Pingvin, которому всего 14 лет. Этого спортсмена аналитики прочат в представители «третьей волны» WarCraft. Таким образом, спортивный WarCraft молодеет. И это закономерно: чем моложе человек, тем больше времени он может уделять игре.

СКС: Г-н Азаров, кто окружает профессионального игрока? Понятно, что он выступает в команде. Но есть ли у него тренер? агент? кто двигает спортсмена вперед?

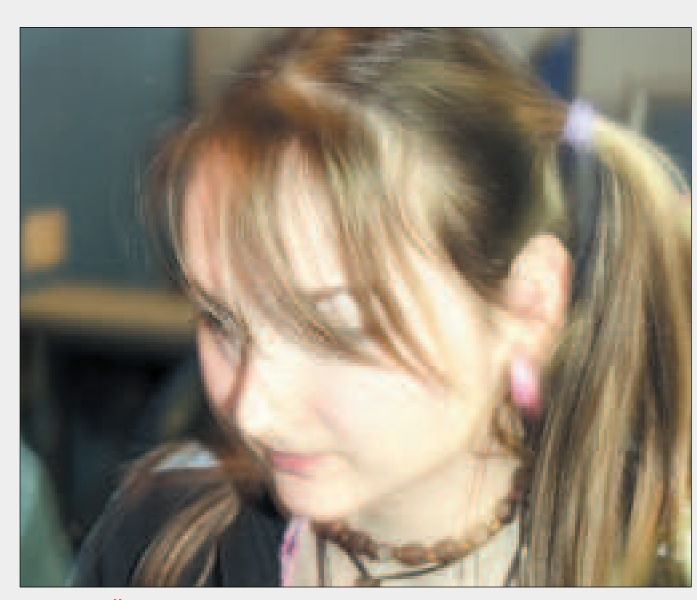
А.А.: Сейчас в основном профессиональные игроки являются членами команд, а у этих команд есть менеджеры. Тренеров, медиков и массажистов у нас пока нет. Менеджеры занимаются организационными вопросами, то есть регистрацией в турнирах, проживанием, проводят переговоры с организаторами и т.д.

СКС: Г-н Азаров, а у команд есть спонсоры?

А.А.: В России это мало развито, у нас обычно командами владеют игровые клубы. На Западе, особенно в Европе, у команды много спонсоров – в основном технических, предоставляющих железо (компьютеры, мыши и т.п.).

СКС: Г-н Азаров, игроки, у которых есть спонсоры, вынуждены одеваться каким-то особым образом?

А.А.: Да, у них есть форма. Самые интересные варианты можно встретить, конечно, на корейских чемпионатах. Там игроки каждой лиги обязаны носить униформу установленного образца, а дальше в рамках этого стиля каждая команда придумывает свои варианты, размещает логотипы многочисленных спонсоров и т.д.


ЖЕНСКИЙ WARCRAFT — СКОРЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ, ЧЕМ ПРАВИЛО.

СКС: Г-н Азаров, а что представляет из себя форма – шорты, майка, бейсболка?

А.А.: Не обязательно. Иногда форма может выглядеть как костюм из какого-нибудь фантастического боевика. Или даже походить на скафандр...

СКС: И не жарко им так играть?

А.А.: Условия, конечно, не самые комфортные – телевидение, софиты. Но это профессиональные игроки, вокруг них в Корее выстраивается целое шоу, поэтому должны мириться.

СКС: Г-н Азаров, в других видах спорта клубы выплачивают своим игрокам определенные суммы – просто за то, что они играют в этой команде. Заключаются ли подобные контракты у вас?

А.А.: В России зарплаты профессиональным игрокам пока не платят. Команда обеспечивает игроку возможность играть – на хорошей технике, с быстрым Интернетом. Кроме того, клуб вывозит игроков на российские и зарубежные турниры, оплачивая трансфер и проживание. В Европе ситуацию можно назвать переходной, а в Корее – да, довольно давно существует контрактная система, причем контракты заключаются на большие суммы, в районе $100000 в год. Как и в большом спорте, команды переманивают ▼

НАШЕ СЧАСТЛИВОЕ ЗАВТРА

игроков друг у друга, и трансферы вызывают не меньший ажиотаж, чем в футболе.

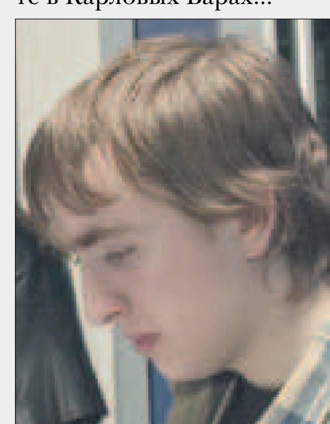
СКС: Г-н Азаров, WarCraft — дуэльный вид спорта. Какую роль здесь играет команда?

А.А.: В рамках турнирной сетки существуют командные тактики — когда игроки из одного клана пропускают друг друга, поддаются. Если два игрока из одного клана могут выйти на представителя команды соперника, они проанализируют, какой расой играет соперник, кто сильнее, и пропустят «лучшего» игрока. Идут споры — хорошо это или плохо, стоит ли разрешать или запретить, но, даже если организаторы турнира примут решение запретить такие махинации, отследить подобные вещи будет очень сложно. Критериев, по которым можно определить, насколько честной была игра, не существует.

SOUL

Нашу приятную беседу прерывают сотрудники службы безопасности — они задержали фотокорреспондента «Советского Киберспорта» за съемку без разрешения. Проблема быстро улаживается, но г-н Азаров просит извинить и убегает — закончились очередные матчи, и он должен разместить результаты на сайте.

PR-директор турнира г-н Александр Горник знакомит нас с **Иваном Демидовым**, больше известным как Soul. Г-н Демидов — легендарная личность: два раза проходил от России на финальные игры WCG, в прошлом году участвовал в турнире CPL в США, где занял четвертое место, был вторым на крупном турнире во Франции, взял «золото» на чемпионате в Карловых Варах...

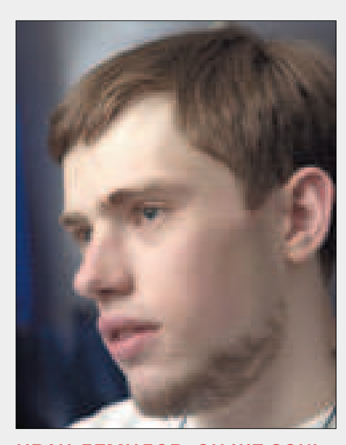


PR-ДИРЕКТОР ТУРНИРА АЛЕКСАНДР ГОРНИК ПО СОВМЕСТИТЕЛЬСТВУ ЕЩЕ И СУДЬЯ.

Блестящий игрок и студент, вы не поверите, механико-математического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова, Soul на время отошел от активной спортивной жизни — каждая сессия выбивает его из борьбы минимум на два месяца, а это целая вечность для спортивного WarCraft! Г-н Soul пребывает в мрачном настроении — возможно, потому, что не любит давать интервью, возможно, потому, что только что проиграл г-ну Deadman в одной четвертой финала.

Г-н Soul не считает себя профессиональнымигроком, предпочитая использовать термин «семипро», — денег, которые он зарабатывает игрой, пока не хватает на то, чтобы жить самостоятельно. В прошлом году на турнирах различного уровня он заработал более $7000, а вот что будет в этом сезоне, пока не представляет: «Я только что вернулся в игру после длительного перерыва. Все зависит от того, насколько удачно я восстановлюсь...»

Через два года г-н Soul заканчивает МГУ, поэтому учеба отнимает у него все больше времени. «Пока меня не было, сменилось несколько версий. Возможно, в шутерах это не так заметно, а в стратегиях очень важно. Я играю меньше месяца, тренируюсь по нескольку часов в день».



ИВАН ДЕМИДОВ, ОН ЖЕ SOUL, НЕ СЧИТАЕТ СЕБЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ СПОРТСМЕНОМ, ПРЕДПОЧИТАЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТЕРМИН «СЕМИПРО».

Итак, киберспортивная карьера г-на Soul находится под вопросом, и скоро ему придется решить, оставаться в большом спорте, конкурируя со школьниками «третьей волны», или искать новую точку приложения своих сил. Пока сделать такой выбор он не в состоянии: «Я играю до тех пор, пока мне это интересно. Если я пойму, что дальше этим заниматься невозможно, брошу. Пока что за пределами Кореи серьезно зарабатывать очень сложно. Призовые фонды мировых турниров невелики, соревнования проводятся редко, и нет той поддержки, которую оказывает Samsung».

Что дальше? Скорее всего, г-н Soul пополнит ряды киберспортивных функционеров. Киберспорт — это система, выйти из которой психологически очень непросто.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ WARCRAFT — КАКОЙ ОН?

СКС: Г-н Азаров, чем профессиональный WarCraft отличается от WarCraft'а любительского?

А.А.: WarCraft 3 позиционировался Blizzard как одиночная игра, очень много внимания разработчики уделили созданию ролевой системы, кампании, сюжета, скриптовых сцен, роликов. И любительский WarCraft — это в первую очередь одно-пользовательская игра. Профессиональный же WarCraft — это исключительно мультиплейер, причем многие проигроки (уверен!) одиночные кампании не только не прошли до конца, но даже и не начинали. С первых дней выхода игры они играют только на Battle.NET.

СКС: Г-н Азаров, однако кроме профессиональных игроков на Battle.NET зарегистрировано еще около миллиона человек, которые тоже играют в сетевой WarCraft 3... ▼

game.exe #06 июнь 2004

А.А.: Профессиональных игроков отличает в первую очередь техника. Если средний игрок совершает 50-100 действий в минуту (действием считается нажатие на кнопки мыши или клавиатуры, apm, actions per minute), то у профессиональных игроков apm может достигать 300 в среднем за партию, а во время битв этот показатель подскакивает до 400. Следовательно, профессиональный игрок совершает на порядок больше операций, чем обычный.

Плюс, с опытом приходит «чувство игры». После сотен сыгранных матчей ты уже знаешь, куда может двинуться соперник, какие у него шансы. Если захочешь рискнуть — пойдешь в то место карты, о котором подумал, не захочешь — пойдешь в другое. Все эти варианты уже просчитаны наперед, и думать о них во время игры совсем не обязательно.

Когда появились записи игр, реплеи, а в WarCraft 3 они с самого начала, все стратегии и тактики стали доступны широкой массе игроков. На многочисленных сайтах ведущие игроки поясняют сложные моменты. Это знание, повторюсь, доступно всем, и каждый способен повторить «звездный» путь развития (так называемый build order), который определяет точный порядок строительства зданий и юнитов (на какой минуте какой юнит должен появиться и т.п.). Build order можно повторить с точностью до секунды, но это... не даст ровным счетом ничего, потому что общий уровень игры у профессиональных игроков гораздо выше.

СКС: Г-н Азаров, я обратил внимание, с какой невероятной скоростью движется левая рука атлета во время матча...

А.А.: Да, мышь используется только для передвижения карты и перемещения юнитов. Все команды, все строительство, выбор групп — через клавиатуру. Многие профессиональные игроки используют собственные настройки клавиатуры, отличные от настроек Blizzard. Все кнопки у них сгруппированы в левой части клавиатуры, чтобы не тратить драгоценные миллисекунды на движение рукой.

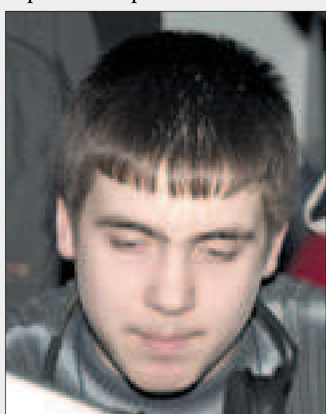
СКС: Г-н Азаров, а правда ли, что WarCraft-профессионалы обычно играют только одной расой?

А.А.: Подавляющее большинство профессиональных игроков играет одной расой, и если в StarCraft существовали сильные «рандомы», то есть люди, которые полагаются на случайный выбор расы или выбирают расу под конкретного соперника — что дает им определенное преимущество, то в WarCraft 3 сейчас нет ни одного игрока, который полагался бы на «случайный выбор». Только Soul в свое время эффективно играл за несколько рас, однако он довольно давно не показывает серьезных результатов — просто потому, что мало тренируется.

СКС: Г-н Азаров, что такого произошло с WarCraft 3 (по сравнению со StarCraft), что спортсмены-универсалы исчезли?

А.А.: Дело в том, что на российской WarCraft-сцене конкуренция сейчас намного больше, чем была в StarCraft. В StarCraft было три расы, здесь их четыре, — стать экспертом по всем еще сложнее, приходится уделять игре больше времени, а в сутках всего 24 часа, и, если ты будешь тратить время на все расы, просто не сможешь угнаться за конкурентами. Ведь игра эволюционирует, причем стремительно.

Если мы возьмем корейскую сцену, где конкуренция между игроками была высока еще во времена StarCraft, — там большинство игроков и раньше предпочитали специализироваться на одной расе. Только так ты можешь разобраться во всех деталях, во всех нюансах игры.



ЗА КЛАВИШАМИ DEADMAN, ЧЕЛОВЕК НОМЕР ОДИН В РОССИЙСКОМ СПОРТИВНОМ WARCRAFT 3. НАДОЛГО ЛИ?

DEADMAN

Передо мной сидит новая звезда российского киберспорта по имени **Deadman**. Звезду зовут Андрей, ему 15 лет, учится в 10-м классе средней общеобразовательной школы столицы нашей Родины. В руках кибератлет мирового уровня, поднявший трех персонажей в Top10 Battle.NET, сжимает бутылку с Coca-Cola Cherry.

Г-н Deadman только что выиграл у г-на Soul в одной четвертой финала. Впрочем, г-н Deadman вот уже два месяца занимает первые места во всех местных чемпионатах. Летом этого года он едет в свое первое мировое турне — в Китай, на ACON4. По совету родителей все выигранные на чемпионатах деньги (по его словам, это около 150000 рублей, плюс «разные там девайсы») г-н Deadman не тратит — откладывает. Родители слабо представляют себе, что такое WarCraft и чем таким особенным занимается их сын. Г-н Deadman играет в WarCraft два года, однако реально прогрессировать начал, когда стал тренироваться в клубе. Здесь он, играя по шесть часов в день, изучил «много разных фишек» — и стал обыгрывать одного «отца» за другим.

Спортсмен соблюдает ежедневный режим тренировок и сегодня играет в клубе, так как «дома нет условий». Мечта г-на Deadman — пройти отборочные соревнования WCG 2004 и в составе российской сборной уехать в США на финал.

Что после школы? «Поступлю в институт». Какой? «Не помню, есть там какой-то рядом с домом». Между ним и г-ном Soul — пропасть длиной в короткую киберспортивную жизнь.

КРОВЬ, ПОТ И ЮНИТЫ

СКС: Г-н Азаров, из чего складывается тренировочный процесс профессионального спортсмена?

НАШЕ СЧАСТЛИВОЕ ЗАВТРА

А.А.: Сейчас в WarCraft нет определенных методик, позволяющих оттачивать отдельные фрагменты стиля. Поэтому на 90% тренировка — это бой со спарринг-партнером в клубе или игра в Battle.NET. Сегодня Ladder дает очень хорошие возможности для тренировки, потому что, набрав определенный уровень, ты начинаешь встречаться только с сильными игроками. Каждая игра получается очень напряженной и дает новые знания.

Остальные 10% — это тренировка точности и скорости клика мыши. Программы для тренировки этих навыков есть в открытом доступе у нас на сайте. Кроме того, на сайте missionred.com есть очень популярная java-игра Reflex (мы попробовали — это ужас что такое. — *Прим. ред.*). Очень простая и полезная игрушка для проверки способностей в клике. И все же лучшая тренировка — это сама игра!

И еще один момент. В WarCraft 3 существуют специальные карты (Microwars), в которых экономическая часть отсутствует вовсе. Игроку дается определенный набор войск, сопернику — такой же или сбалансированный. Никаких ресурсов, никаких баз — тренируется чистый контроль.

СКС: Г-н Азаров, часто в репортажах приходится слышать об «ураганном микро» или «эффективном макро». Чем «микроконтроль» отличается от «макроконтроля»?

А.А.: Микроконтроль — это управление отдельными юнитами в битве. В WarCraft 3 количество юнитов на экране сильно уменьшилось, поэтому эффективное управление каждым из них очень важно. Противостоит (или, наоборот, дополняет) микро макроконтроль — это чувство карты, понимание, когда нужно построить дополнительную базу, когда следует получить контроль над определенным сектором карты, отправить войска в нужную точку, чтобы подловить противника... Другими словами, макроконтроль — это интуитивное стратегическое знание, которое основывается на опыте, а микроконтроль — техника управления войсками.

Существует определенный набор базовых приемов микроконтроля, которые хорошо описаны в многочисленных статьях. Например, focus fire — когда атакующие войска фокусируют огонь на одном вражеском юните. Заметив это, противник может отвести юнита под атакой, и это вынудит ваши войска гнаться за ним, теряя время. Вы можете расфокусировать огонь или собрать его на другом юните. Это постоянная гонка, кто как успеет среагировать на действия соперника, и составляет микроконтроль. Во время битвы игроки находятся в постоянном контакте, предвосхищая и мгновенно перехватывая все инициативы соперника. Именно эта гонка приводит к появлению тех самых фантастических 400 apm.



НА МОСКОВСКИХ ОТБОРОЧНЫХ SOUL (СНИЗУ) ПОКАЗАЛ НЕВАЖНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ — СКАЗЫВАЕТСЯ ДЛИТЕЛЬНЫЙ ПЕРЕРЫВ, СВЯЗАННЫЙ С УЧЕБОЙ. СПОРТСМЕН ЕЩЕ НЕ НАБРАЛ ФОРМУ.

ХЛЕБА И МЯСА!

СКС: Г-н Азаров, насколько устойчивы позиции WarCraft 3 в качестве киберспортивной дисциплины? Не грозит ли WarCraft участь Quake 3, покинувшего арену WCG 2004?

А.А.: Попыток «прорваться в киберспорт» было очень много, и сейчас через разные киберспортивные организации, в основном в Америке, производители игр пытаются продвигать свои продукты. Пример: турнир по Alien vs. Predator 2, который был анонсирован еще до выхода игры. Чистая PR-акция, разумеется: никто не знал, будет ли эта игра пригодна для проведения соревнований, но при этом профессиональные игроки откликнулись и начали тренироваться с первых дней — ради очень серьезного призового фонда, установленного издателем. Microsoft весьма агрессивно

продвигает свою серию Age of Empires, а также устраивает виртуальные чемпионаты по гольфу с призовым фондом в миллион долларов США.

Между тем WarCraft 3 очень крепко стоит на ногах,



СПОРТИВНЫЙ WARCRAFT — СТРЕМИТЕЛЬНАЯ И ЖЕСТОКАЯ ИГРА, В КОТОРОЙ, УВЫ, ЕСТЬ НЕ ТОЛЬКО ПОБЕДИТЕЛИ, НО И ПОБЕЖДЕННЫЕ.

и никакой другой издатель не сможет поколебать его лидерство в качестве основной стратегической киберспортивной дисциплины. Уверен, WarCraft 3 доживет до появления следующей стратегической игры от Blizzard.

СКС: Г-н Азаров, как сделать киберспортивные соревнования более зрелищными? Если не принимать в расчет Корею, киберспорт пока что не назовешь самым массовым видом спорта. Зрители чемпионатов это обычно сами участники... Вас это заботит?

А.А.: Возможно, но киберспорт здесь не слишком отличается от многих других видов спорта, не попавших в «олимпийскую ротацию». Например, боулинг или скоростной спуск на велосипедах. Ведь кроме футбола и «Формулы-1» существует огромное количество видов спорта, существующих только за счет участников, которые одновременно являются и зрительской аудиторией.

Но сегодня киберспорт выходит за эти рамки, и если еще два года назад аудиторией турниров были игроки, которые играют на соревновательном уровне, то сегодня, проводя шоу-матчи, среди купивших билеты мы видим людей, которые вообще не играют на Battle.NET. Они любят WarCraft 3, прошли одиночную кампанию, увидели объявление о матче двух киберспортивных звезд и решили посмотреть. Им интересно противостояние личностей — скажем, российского и голландского игроков. И то, что этот матч комментируется, очень важно. Комментатор позволяет донести до неискушенного зрителя всю суть происходящего.

И если сейчас на турнир приходят зрители, которые, играя в WarCraft 3 с друзьями, просто хотят посмотреть, как это делают профи, то завтра, возможно, мы увидим на трибунах человека, который вовсе не запускал WarCraft, и ему будет интересно, чтобы кто-нибудь достойно объяснил, что вообще происходит.

Поэтому мы ищем людей, которые способны комментировать матчи на хорошем профессиональном уровне. В России мы этим занялись первыми, у нас есть два человека, которые неплохо рассказывают об играх, но хочется найти больше талантов — именно поэтому мы проводим сейчас конкурс. Каждый желающий может записать свой аудиокомментарий к одной из конкурсных игр, прислать нам и... Мы платим $25 за одну игру.

СКС: Г-н Азаров, но комментарий — это не только слова, это еще и картинка. А как быть, если на карте происходит сразу несколько интересных событий одновременно?

А.А.: Роль оператора у нас выполняет второй человек, находящийся на карте в режиме «зрителя». В будущем таких зрителей-операторов будет несколько, а режиссер монтажа будет выбирать, какую картинку ставить в эфир. Через несколько месяцев эта система у нас заработает — плюс мощный проектор, огромный экран.

В эфире должны работать два комментатора, которые будут общаться друг с другом и таким образом оживлять трансляцию. И если сейчас мы делаем для аудитории в клубе и для посетителей Интернет-сайта одну и ту же трансляцию, то в будущем появится отдельный Интернет-комментатор, который будет вести рассказ о матче для лишенных «зрения» Интернет-зрителей...

БУДУЩЕЕ СПОРТСМЕНОВ

СКС: Г-н Азаров, как складывается судьба

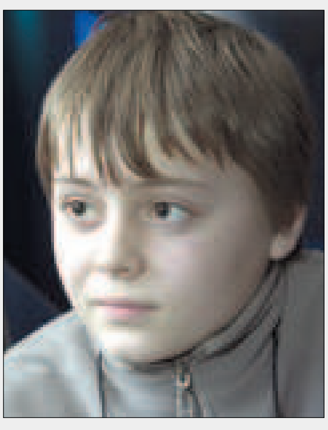
НАШЕ СЧАСТЛИВОЕ ЗАВТРА

киберспортсменов после завершения спортивной карьеры? Насколько я знаю, после 25 лет никто профессионально уже не играет?

А.А.: Из киберспорта можно уйти в игровую индустрию в качестве консультанта. В Корее это широко практикуется. Впрочем, в Корее ситуация вообще особенная: там топовые WarCraft-игроки — чрезвычайно популярные лица, они снимаются в рекламе, участвуют в ток-шоу. После завершения карьеры они становятся телеведущими, комментаторами, аналитиками.

В Европе и Америке вариантов несколько меньше, профи уходят к разработчикам игр или железа в качестве консультантов или просто «брэндов». Недавний пример: лицом рекламной компании новой линейки от ABIT станет американский киберспортсмен Fatality — он будет представлять фирму на выставке E3.

И все-таки для России эти примеры непоказательны. Здесь киберспортсмены могут становиться менеджерами команд, организаторами турниров или членами различных лиг и союзов, чтобы, используя свои знания, помогать двигать вперед индустрию. Учитывая, что на данном этапе это занятие требует много сил, но не приносит достаточно денег, большинство игроков просто уходят: перестают играть профессионально, переключаются на учебу или работу. Тем не менее редко кто бросает полностью, и часто старые лица можно видеть на турнирах или на игровых серверах. Они там, что называется, for fun.



ПО МНЕНИЮ АНАЛИТИКОВ, УЧЕНИК 8-ГО КЛАССА ФИЛИПП «PINGVIN» ХИЖНЯК ЯВЛЯЕТСЯ ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ ЗАРОЖДАЮЩЕЙСЯ «ТРЕТЬЕЙ ВОЛНЫ» WARCRAFT-ЭЛИТЫ.

PINGVIN

Сенсация отборочных Кубка России — ученик 8-го класса г-н **Филипп Хижняк** под ником Pingvin разделывает под орех маститого г-на Armor! Представитель «третьей волны» WarCraft-элиты выглядит абсолютным ребенком, как и положено человеку 13-ти лет, который не шастает по подворотням, а целый день вдумчиво сидит за компьютером.

Г-н Pingvin пребывает в состоянии, близком к экстатическому трансу. Он пьет Mountain Dew и, трогательно смущаясь, принимает поздравления старших товарищей по цеху. Мы фотографируем г-на Pingvin для «Советского Киберспорта». А г-н Азаров снимает на видео, как мы фотографируем новую звезду, — для истории! Г-н Смит, проходивший мимоходом, произносит: «Очень перспективный игрок».

В этих глазах — такая кристальная чистота, что все мои хитроумные вопросы совершенно теряют смысл. «Ты, когда играешь, представляешь, что это происходит на самом деле? Что орки это орки, что драконы это драконы? Или они для тебя просто...» Г-н Pingvin улыбается и качает головой: «Не-а... я переиграл, уже ничего не представляю». «А зачем играешь? Спортивный интерес?» Г-н Pingvin улыбается. На прошлом турнире он выиграл замечательную материнскую плату ABIT. И это только начало большого пути.

ИХ ДЕЛО — САМОЛЕТЫ

Первый день отборочных по WarCraft подходит к концу. Завтра будет самое интересное, но два дня подряд мы с фотокорреспондентом без тренировки не сможем перенести. Завтра в полуфинале г-н Pingvin проиграет игроку по имени Flash, г-н Deadman выиграет у г-на Flash в финале, а г-н Soul проиграет г-ну А2 в шестом туре «лузеров»...

Сидящий за соседним столом г-н Александр Азаров напишет для своего сайта очередной репортаж: «...в конце игры на базе Soul'а несколько минут проходила очень красивая битва, после которой А2 отступил. Впрочем, у Soul'а после нее осталось только 2 героя, а А2 был еще полон сил. Вскоре после этого А2 написал Soul'у GG, который также написал GG и вышел...»

Я купил в баре бутылку холодного Schweppes Bitter Lemon и начал пробираться к выходу из клуба. Техники турнира запускали на компьютерах «Ил-2», а в коридоре уже собрались спортсмены-летчики — здоровые дядьки с дублеными загривками, в черных пилотских куртках, бейсболках «Русские витязи» и очках, как у Тома Круза в фильме «Топган». У каждого в руках аккуратная сумочка с джойстиком. С такими людьми за будущее компьютерного спорта в России можно не беспокоиться.

РЕПОРТАЖ ВЕЛ ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
ФОТО НАТАЛЬИ ТАЗБАШ

ВСЕМИРНАЯ ИСТОРИЯ

ЭЛЕКТРОННАЯ ФИЗКУЛЬТУРА С НАЧАЛА ВРЕМЕН ДО НАШИХ ДНЕЙ

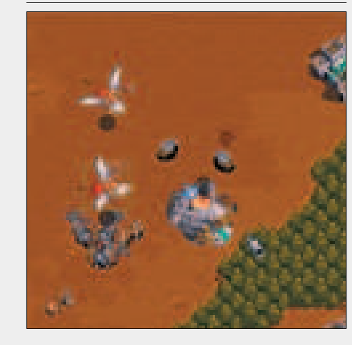
Исследователи киберспорта отмечают попытки создания первых киберснарядов еще в далеком 1984 году: культовая аркада Sopwith от BMB Compuscience уже тогда обладала опцией «multiplayer» в строках главного меню. Естественно, насладиться радостями многопользовательского общения ни один из ныне живущих так и не смог, поэтому Sopwith принято считать провидческим аналогом вертолета, танка и подводной лодки от Леонардо да Винчи.

ДРЕВНЕЙШИЕ ОРУДИЯ КИБЕРТРУДА

Настоящая предыстория широко популярных в наши дни киберснарядов началась ровно через десять лет после знакового релиза Sopwith. В 1994 году, когда урожай красного винограда во Франции был признан одним из самых удачных за столетие, два будущих столпа компьютерно-игровой общественности, молодые компании id Software и Blizzard Entertainment, рвут однопользовательский рынок: DOOM 2 и WarCraft: Orcs and Humans стали краеугольными камнями в основании храма по имени «Киберспорт». Но история боевого киберснаряда связана с другим именем, прозвучавшим на весь мир еще двумя годами позже.

WarCraft II: Tides of Darkness

Год выпуска: 1995
Разработчик: Blizzard Entertainment
Издатель: Blizzard Entertainment
Жанр: RTS
Платформа: DOS
Исполнительный продюсер: Аллен Адхэм (Allen Adham)



Ведущий дизайнер: Рональд Миллар (Ronald Millar)
Сценарий: Крис Метцен (Chris Metzen)
Звук/музыка: Гленн Стаффорд (Glenn Stafford)
Мнение СКС: Самая звучная RTS мира отправила на койку с диагнозом «переутомление» тысячи юных душ, которым даже в тревожном валиумном сне слышалось, как паладины лечат друг друга. (В 1999 г. WarCraft 2: Battle.net Edition запустил самую совершенную на данный момент систему онлайновых соревнований.)

Duke Nukem 3D

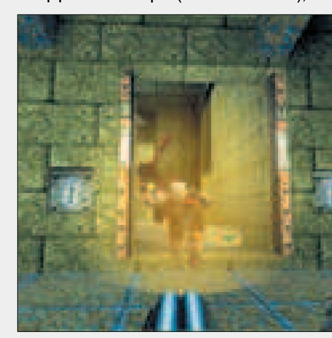
Год выпуска: 1996
Разработчик: FormGen
Издатель: 3D Realms
Жанр: FPS
Платформа: DOS



Продюсеры: Грег Пол Малоун-второй (Greg Paul Malone II), Джордж Бруссар (George Broussard)
Ведущие дизайнеры: Аллен Эйч Блюм-третий (Allen H. Blum III), Тодд Джей Реплоугл (Todd J. Replogle)
Графическая оболочка: Кен Сильверман (Ken Silverman)
Уровни: Ричард «Левелорд» Грей (Richard Gray)
Звук/музыка: Ли Джексон (Lee Jackson), Роберт Принс (Robert Prince)
Мнение СКС: Первый запойно-компанейский шутер в КИ-истории. Молодые люди предпочитали «Дюка» пиву в подворотне, погромам на концертах и стадионах, даже первым клубным забавам. Основная тема обсуждения: кто кого насадил на ракету, как правильно уменьшить друга и пользоваться джетпаком.

Quake

Год выпуска: 1996
Разработчик: id Software
Издатель: id Software
Жанр: FPS
Платформа: DOS
Программирование: Майкл Абраш (Michael Abrash), Джон Кармак (John Carmack), Джон Кэш (John Cash)
Дизайнеры уровней: Американ Макги (American McGee), Сэнди Питерсен (Sandy Petersen), Джон Ромеро (John Romero),



ВСЕМИРНАЯ ИСТОРИЯ

Тим Уиллитс (Tim Willits)

Звук/музыка: Трент Резнор (Trent Reznor)

Мнение СКС: Великий. Ужасный. Первый-с-консолью. Когда киберспорт сказал первое слово, оно было «Quake». История кибератлетических состязаний начинается именно с Quake-соревнований. Призы, спонсорство ведущих hardware-производителей — спасибо, Quake! Официальное признание чемпионов, внимание прессы, мечты молодых — спасибо, Quake! Трижды «ку» в сторону революционных серо-буро-коричневых штанов его полигонального величества, палке-киберкопалке древних спортсменов.

КИБЕРРЕНЕССАНС

Первые киберолимпийские кибеигры по версии World Cyber Games прошли в 2001 году в Сеуле, Южная Корея. Призовой фонд — 300 тыс. американских долларов. 430 участников из 37 стран. Это яркий рассвет мирового кибератлетизма: на повестке дня пять игр (шестая — позорный кибер-футбольный спортсим), торжествует ОС Windows.

Age of Empires II: The Age of Kings

Призовой фонд: 35000 у.е.

Год выпуска: 1999

Разработчик: Ensemble Studios

Издатель: Microsoft

Жанр: RTS

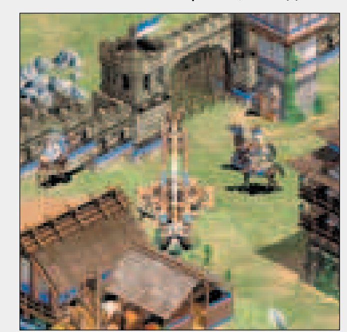
Платформа: Windows

Ведущий программист: Анжело Лаудон (Angelo Laudon)

Ведущий дизайнер: Сэнди Питерсен (Sandy Petersen)

Звук/музыка: Дэвид Риппи (David Rippy), Стивен Риппи (Stephen Rippy)

Мнение СКС: Богатый мультяшный RTS-комикс про то, как долго



и какой ценой закалялась сталь. Вавилоняне захватывают Китай, русские открывают Америку, а зулусы становятся мировой державой номер один.

Half-Life: Counter-Strike

Призовой фонд: 61000 у.е.

Год выпуска: 2000

Разработчик: Valve

Издатель: Sierra On-Line

Жанр: FPS

Платформа: Windows

Программирование: Мин Ли (Minh Le)

Продюсер: Джесс Клиффи (Jess Cliffe)

Мнение СКС: Самый популярный кибеснаряд в мире, первый



действительно командный шутер. Quake приходит и уходит, а Counter-Strike остается — даже спустя четыре года после своего релиза. Секреты долгой жизни — в эксклюзивном интервью одного из создателей игры, Джесса Клиффи (см. ниже по течению).

StarCraft: Brood War

Призовой фонд: 35000 у.е.

Год выпуска: 1998

Разработчик: Blizzard Entertainment

Издатель: Blizzard Entertainment

Жанр: RTS

Платформа: Windows

Ведущие дизайнеры: Крис Метцен (Chris Metzen), Джеймс Финни (James Phinney)

Ведущий программист: Боб Фитч (Bob Fitch)

Исполнительный продюсер: Аллен Адхэм (Allen Adham)

Музыка: Дерек Дюк (Derek Duke), Джейсон Хейес (Jason Hayes), Гленн Стаффорд (Glenn Stafford)

Мнение СКС: Второй большой хит Blizzard, StarCraft расколол партию адептов WarCraft на оставшихся верными и ушедших в sci-fi. Впервые — драматически разные расы, совершенно уникальный тактический капустник в мрачных ландшафтах космического небытия. StarCraft также славен своими



патчами, то и дело разворачивающими перевес сил в сторону новой расы.

Unreal Tournament

Призовой фонд: 35000 у.е.

Год выпуска: 1999

Разработчик: Epic Megagames

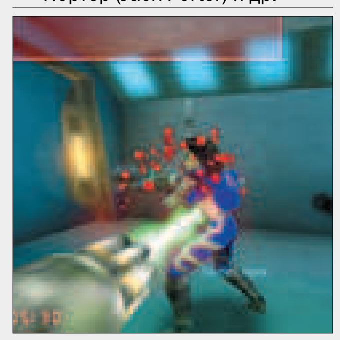
Издатель: GT Interactive

Жанр: FPS

Платформа: Windows

Дизайнеры: Клифф Блежински (Cliff Bleszinski), Ти Эллиот Кэнон (T. Elliot Cannon), Алан Уиллард (Alan Willard) и др.

Программирование: Тим Суини (Tim Sweeney), Брендон Райнхарт (Brandon Reinhart), Джек Портер (Jack Porter) и др.



Продюсеры: Марк Райн (Mark Rein), Джей Уилбур (Jay Wilbur)

Мнение СКС: Откровенно киберспортивное — от названия до дизайна — детище Epic Megagames не смогло завоевать глубокого уважения профессионалов, не расстающихся с Counter-Strike, зато запало в души миллионов любителей. «Матричные» уровни с небоскребами, instagib, CTF... все удовольствия жизни в футуристических декорациях. (Кибероткровения дизайнера уровней Клиффи Би (он же Клифф Блежински) вы обнаружите в интервью об атлетических судьбах виртуального.)

Quake 3: Arena

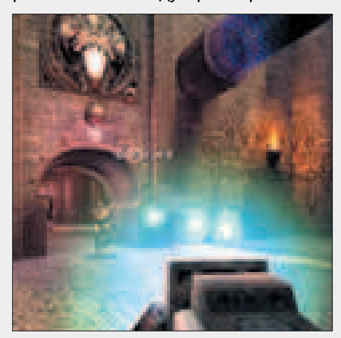
Год выпуска: 1999

Разработчик: id Software

Издатель: Activision

Жанр: FPS

Платформа: Windows
Программирование: Джон Кармак (John Carmack), Джон Кэш (John Cash)
Ведущий дизайнер: Грэм Дивайн (Graeme Devine)
Продюсер: Марти Страттон (Marty Stratton)
Музыка: Билл Браун (Bill Brown)
Мнение СКС: Привычно пионерская id Software опять прошлась по лезвию в попытке предвосхитить развитие КИ-индустрии: третий по



счету Quake оказался заточен исключительно под многопользовательский режим. Для вас, киберспортсмены! Однако атлеты виртуального встретили на удивление цветастую (после серых и зеленых полутонов предыдущих игр) продукцию Кармаков с недоверием: Q3A был предан забвению непростительно скоро, тогда как построенный на его графическом предшественнике Counter-Strike продолжал победное шествие по киберкачалкам планеты.

КИБЕРСЕГОДНЯ

Современные киберснаряды — это гарантия зрелищности и изобретательного геймплея. Каждая из кибердисциплин World Cyber Games 2004 (место проведения — Сан-Франциско, октябрь 2004) находится в разработке уже не один год. Что означает особое внимание создателей к балансу, удобству интерфейса... одним словом, техническому обеспечению всех условий для честной соревновательной борьбы спортсменов высших достижений. Помимо следующей итерации Counter-Strike: Condition Zero (чей создатель Майкл Бус также участвует в «круглом столе» нынешней Темы), извечного футбола, случайного Need For Speed: Underground и неизменного StarCraft: Brood War, в расписании матчей числятся новые диспозиции: Unreal Tournament 2004, WarCraft 3: The Frozen Throne, логические продолжения знаменитых киберснарядов эпохи Киберренессанса. На сегодня это лучшие из лучших, самые спортивные агрегаты для серьезного киберспортсмена. Рекомендуем!

WarCraft 3: The Frozen Throne

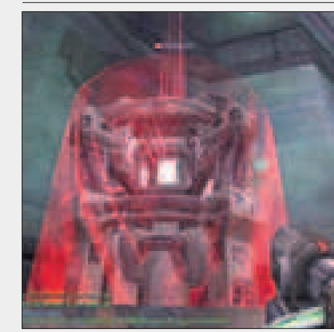
Год выпуска: 2003
Разработчик: Blizzard Entertainment
Издатель: Blizzard Entertainment
Жанр: RTS
Платформа: Windows
Исполнительный продюсер: Майкл Морхайме (Michael Morhaime)
Ведущий дизайнер: Робер Пардо (Robert Pardo)
Сценарий: Крис Метцен (Chris Metzen)



Арт-директор: Сэмвайз Дидье (Samwise Didier)
Мнение СКС: Первый официальный аддон к WarCraft 3 (дата релиза: 2002 год) был немедленно принят на вооружение кибератлетами мира. Весь богатейший опыт создания и балансировки RTS-сил заключен в прекрасные полигональные костюмы. Плюс практически ролевая схема возмужания героев, повелителей и генералов воюющих наций WarCraft.

Unreal Tournament 2004

Год выпуска: 2004
Разработчик: Epic Games
Издатель: Atari
Жанр: FPS
Платформа: Windows
Продюсеры: Клифф Блежински (Cliff Bleszinski), Джеффри Моррис (Jeffery Morris)



Программирование: Тим Суини (Tim Sweeney), Джек Портер (Jack Porter) и др.
Звук: Лани Минелла (Lani Minella), Джейми Скотт (Jammey Scott), Audio Godz
Музыка: Уилл Невинс (Will Nevins), Кевин Рипл (Kevin Riepl)
Мнение СКС: Еще одно блюдо по рецепту «больше всего». Внимательным ухом прислушиваются к шепоту общественности Клиффи Би и его подопечные. Как результат, в UT2004 множество смелых инноваций, включая новые виды командных увеселений, бронетехнику и более сотни готовых карт, где кибератлеты могут спокойно стирать друг друга в кровавое мясцо.

ЭНЦИКЛОПЕДИИ ЛИСТАЛ АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

ТЫ АГРЕГАТ, ВАСЯ?

«КРУГЛЫЙ СТОЛ» ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ЛУЧШИХ КИБЕРСНАРЯДОВ ПЛАНЕТЫ

Специально для кибератлетической темы номера активисты марафонской газеты «Советский Киберспорт» провели «круглый стол» с производителями киберспортинвентаря и кибертренажеров. Кто эти безжалостные к детству, юношеству и материнству люди? Осознают ли они лежащую на их плечах ответственность за покалеченные судьбы и разоренные гнезда всех киберсемей мира? Наконец, не думают ли они, что пилатес лучше, добрее, больше киберспорта?

На наши вопросы отвечали заслуженный киберзаяц **Клиф «Клиффи Би» Блежински** (Cliff Bleszinski), **Джесс Клиффи** (Jess Cliffe – может ли это быть совпадением?), один из двух исходных создателей Counter-Strike, и основатель компании Turtle Rock **Майкл Бус** (Michael Booth), промышляющий тюнингом, продажей и распространением кибеагрегатов. Кликотренажеры этих уважаемых господ занимают первые места в рейтингах кибератлетов, их продукция – официальный инструмент для выяснения, кто же сильнее во вселенной спортивного фрага.

ГРУППА «А»

СКС: Господа, добро пожаловать на внеплановый совет по делам киберспорта. Спасибо, что уделили время.

Джесс КЛИФФИ: Не проблема.

Майкл БУС: Всегда рад.

Клиффи БИ: О, эти русские (цитата из ВИА Boney M. – *Прим. ред.*)...

СКС: В первую очередь хотелось бы спросить: считаете ли вы лично соревнования по Counter-Strike, Unreal Tournament, WarCraft и так далее спортом?

К.Б.: Помилуйте, покер и бильярд считаются спортом ▼



КЛИФ БЛЕЖИНСКИ, ГЛАВНЫЙ ПО UT НА ШАРИКЕ.

— так зачем отказывать в той же милости многопользовательским компьютерным играм? С моей точки зрения, ситуация, в которой участники противопоставляются друг другу в состязательной борьбе, является спортом на все сто.

Д.К.: А вот я не стал бы торопиться с навешиванием ярлыков: спорт, не спорт... Дело не в этом. В феномене так называемого «киберспорта» меня прежде всего интересует возникновение зрительского аспекта: в действе участвуют не только непосредственно играющие, оно представляет интерес и для сторонних лиц, наблюдателей. Это большой шаг, ребята. Переход от привлекательности интерактивности к притяжению эстетикой есть не что иное, как приближение ремесла к искусству.

СКС: О'кей, попробуем с другой стороны: применим ли к компьютерным играм слоган «сильнее, выше, быстрее»?

К.Б.: В зависимости от темпа и жанра игры. Я бы поставил спортивное «сильнее» на одну полку со способностью кибе-



ратлета вести партию с умом, применяя и смешивая тактики. Олимпийская скорость, очевидно, прекрасно соотносится с реакцией киберспортсмена, временем отклика на сложившуюся ситуацию.

СКС: И кто, по-вашему, сейчас лучшие игроки в мире?

Д.К.: А кто выиграл самый последний чемпионат мира по версии CPL или WCG? Я присутствую на многих матчах по Counter-Strike и вижу вот что: кибератлеты разных стран играют с заметными отличиями в тактике. То есть существуют школы игры (!) — как, простите, в шахматах, футболе и даже балете (хотя последний мы пока не называем спортом). В недалеком будущем, когда выделятся команды с постоянным составом игроков, обмен кибератлетами (их перекупка?) может оказаться крайне любопытным в плане смешивания и сочетания именно игровых манер.

ОТКРОВЕНИЯ КЛИФФИ

К.Б.: Ваш вопрос ставит меня в достаточно неудобное положение, поэтому отмечу лишь, что за последние несколько лет очевидные киберспортивные дарования появились в такой стране, как Южная Корея...

СКС: Сей факт отметили и мы. А что вам позволительно сказать о возрасте?

К.Б.: Идеального или даже рекомендуемого возраста не существует. Есть только минимальный возраст игрока, диктуемый правительством Соединенных Штатов Америки. Кибератлет, тренирующийся на снаряде Unreal Tournament, обязан быть семнадцати лет или старше. Это закон.

СКС: Быть может, существует и закон о продолжительности тренировки? Во что обходится подготовка к чемпионату пользователю вашего спортснаряда?

К.Б.: Профессиональные игроки в UT, с которыми я беседовал, проводят за игрой по восемь часов в день. Компьютерная игра — одно из тех ремесел, напрямую зависящих от частоты их применения. Поэтому профи либо играют, либо проигрывают — и сходят с дистанции.

СКС: Отношение совершенно безжалостное, как и в любом другом спорте. Да, мы узнаем цену победы. Нас же интересует вот что: есть ли диета для киберспортсмена?

К.Б.: Кофеин, кофеин и еще сто раз он же. Пить, курить, жевать кофеин. Только так кибератлеты добывают энергию для продолжения соревновательной игры.

СКС: А сердечко от такого питания не стукнет?

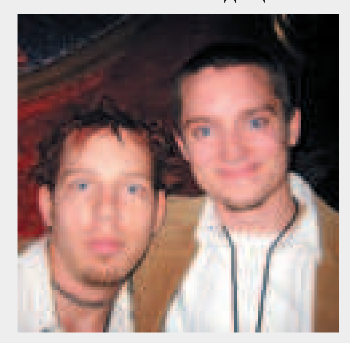
К.Б.: В любой профессии есть степень риска. Это личный выбор каждого!

СКС: То есть мы выбираем жизнь, карьеру и something else... профессиональные болезни?

К.Б.: Святая правда. Самое частое заболевание кибератлета — кистевой туннельный синдром, жуткая штука. Нервы рук приходят в хлам, жуткие боли — все 33 удовольствия. Всякий активно играющий по восемь (или больше) часов в день субъект способен собственноручно (буквально!) нажить себе крупные неприятности со здоровьем. Поэтому разрабатывайте кисти, регулярно навещайте доктора, если уж карьера виртуального спортсмена стала для вас родной.

СКС: Все как в большом спорте. Может, есть и случаи допинга?

К.Б.: Очень надеюсь, что помимо честного кофеина кибератлеты ни-ни, не балуются никакими медицински-



КЛИФФИ БИ И ЭЛАЙДЖА ВУ.

ми препаратами. Подобное подспорье в игре может оказаться двояким — помочь или помешать... мы не знаем, каким будет трип.

СКС: И наконец: киберспорт — мужское занятие?

К.Б.: Ну что вы. Я знаком со множеством хардкорных дам, играющих так, как вам и не снилось. В количественном отношении преимущество пока на мужской стороне, но со временем — я уверен! — умеренно отрицательная аура вокруг словоформы «герл-геймер» рассосется.

ТЫ АГРЕГАТ, ВАСЯ?

ПРОФЕССИЯ: КИБЕРАТЛЕТ

СКС: Господа, плавно завершая тему атлетов и переходя к собственно снарядам, вопрос ко всем: насколько прибыльна карьера киберчемпиона?

Д.К.: Фонд летнего чемпионата 2004 года по версии CPL составляет 250000 американских долларов на четыре официальных турнира. Неплохая куча меди, да? Само собой, охочих завоевать хотя бы ее часть много: борьба обещает быть — и обязательно будет — жестокой.

К.Б.: Лучшие игроки зарабатывают шестизначные суммы. Призовые фонды меняются в зависимости от престижности состязания. С развитием кубковой системы и увеличением популярности матчей закрома чемпионатов будут лишь расти, обеспечивая таким образом все большее количество профессиональных игроков, живущих лишь клавиатурой и мышью.

СКС: И вот перед нами шествует воплощенная в жизнь теория развития бизнеса по Адаму Смиту... Полагаем, СМИ также немало способствуют раскручиванию кибершоу-бизнеса?

М.Б.: Более того, уже некоторое время существует специализированное телевидение, транслирующее лишь матчи кибератлетов.

СКС: Может быть, даже с собственными Синявскими, Озеровыми и Вас. Уткиными (мы о комментаторах)?

М.Б.: Непременно с комментаторами, да. Многие вещи в шоу-бизнесе взаимозависимы и помогают развиваться друг другу: достаточно упомянуть связь КИ-индустрии, широкополосного Интернета и сетевых технологий. Направление очень многообещающее, от его развития выигрывают буквально все.

К.Б.: ...однажды я включил телевизор и отсмотрел репортаж с чемпионата по покеру. Затем переключился на канал о канадских дровосеках (прямо по «Монти Пайтону». — *Прим. ред.*). В Штатах есть специальные телеканалы, посвященные исключительно еде. Что я хочу сказать: ниш много, и «игровое телевидение» — лишь одна из них.

Д.К.: Коллеги, попрошу не забывать и о специфических игровых селебритиз, коих порождают блестящие победы на чемпионатах по киберспорту. Включив телевизор, я уже не удивляюсь присутствию на CNN Дэйва Гэффона (Dave Geffon) или Фаталити (Fatality). Видеть, как наша индустрия вливается в общий информационный поток, охватывающий весь мир, очень приятно. В последнее время игровые программы все чаще идут не в сонные четыре часа утра, а вечером, в прайм-тайм. Тоже отличный показатель успеха, не так ли?

К СНАРЯДАМ!

СКС: Как вы сами объясняете успех Counter-Strike и Unreal Tournament в качестве самых известных киберснарядов современности?

Д.К.: Могу привести целый список причин. Во-первых, C-S невероятно увлекательная и, что важно, интенсивная по атмосфере игра. В каждом матче братья по оружию рассчитывают на вас, у каждого есть собственная задача, которую он должен выполнить ради успеха всей команды. Кроме того, движок Half-Life удивительно гибок, он с одинаковой готовностью приемлет старенькие компьютеры и сияющие самым последним игровым железом суперсистемы. Все прошедшее с момента релиза время (с 2000 года) мы старались улучшать игру, поддерживать ее на волне технического прогресса, насколько это возможно, не меняя графический движок. Новые карты, технологии (вроде



МИН ЛИ (СЛЕВА) И ДЖЕСС КЛИФФИ — ЛЮДИ, ПОДАРИВШИЕ ВАМ COUNTER-STRIKE.

голосовой связи), обновленные модели, все что угодно — наши пользователи знают, что не останутся за бортом истории с течением времени.



К.Б.: Отличная речь, Клиффи. Со своей стороны, буду краток. Unreal Tournament легок в употреблении, аддиктивен и одновременно обладает неожиданной глубиной. На полное подчинение всех нюансов всех видов оружия, освоение тактики для каждого уровня может уйти целая вечность. А уж за вечность мы еще много чего успеем выпустить.

СКС: Отличная речь, Клиффи...

К.Б.: Так вот, мы всегда рассматривали UT как многостаночника от лиги FPS. В нашу игру можно рубиться одному, один на один, командами, даже целыми лигами. Да, лигами! Наш игровой режим Onslaught сталкивает в бою целые подразделения, вооруженные боевой техникой, боевыми...

СКС: Спасибо, Клиффи. Нам пора переходить к следующему вопросу. Даже несмотря на периодическое обновление графической оболочки, хардкорные многопользовательские игры не успевают за такими произведениями графического искусства, как Far Cry...

М.Б.: Гм. Подождать? КИ-индустрия до сих пор развивается впечатляющими темпами — это молодое, агрессивное направление. Вслед за гонкой технологических вооружений тянутся и программисты: чаще всего людей привлекает не сама игра, в геймплее которой нет ничего сверхъестественного, но блестящая новая графика, сорочий синдром. Рано или поздно темпы развития технологий поумерят пыл, возможно, даже остановившись на нескольких самых прогрессивных движках, — точно так же киноиндустрия сузила и более-менее фиксировала среду используемого оборудования. Вот тогда компьютерная игра будет оцениваться в первую очередь благодаря качеству выделки, а не зрелищности обертки.

СКС: Именно, именно! Несмотря на регулярные Far Cry, Quake и Ко, киберснарядами остаются Counter-Strike и Unreal Tournament.

М.Б.: Потому что они специально созданы как — вы правы — спортснаряды для противопоставления игроков друг другу на виртуальной полосе препятствий. Counter-Strike довольствуется технологичной, но не хай-эндовой графической оболочкой — и остается при том игрой зрелищной. В отличие от авторов модных шутеров, с неохотой пристегивающих к своим конфеткам многопользовательский режим, мы шлифуем именно PvP (player versus player) годами, учитывая в своей работе фидбэк и пожелания игрового сообщества.

СКС: Но многие профи, несмотря на гибкость «спортивных» графических движков, играют на минимальных настройках или вообще (!) без текстур. Это, по-вашему, нормально?

М.Б.: Очень большая проблема для нас, разработчиков. ПК-оборудование далеко от унификации, что доставляет море хлопот! Наглядный пример: дымовые шашки в Counter-Strike. Как вы понимаете, дым обязаны быть непрозрачным — иначе какая это дымовая шашка? Итак, дым должен быть непрозрачным, но выглядеть обязан реалистично — условия, загоняющие FPS на более старых системах в суицидальное состояние. Но позволь мы отключить дым совсем (для облегчения жизни заслуженных видеокарт и процессоров), как использование такого важного, да и просто интересного с точки зрения геймплея козыря, как дымовая шашка, станет бессмысленным! Девелоперам приходится отсекать подобные тонкости во избежание зияющих дыр в балансе. Мы пытаемся удерживать равновесие между графической доступностью игры и геймплеем, но в спорных моментах последний всегда перевешивает по степени важности.

К.Б.: Полностью согласен с коллегой. В команде Unreal Tournament тоже не жалуют изменение графических настроек — особенно в корыстных целях. В конце концов, для кого на коробке выписываются минимальные системные требования, а? Мы принимаем не раз и не два продуманные решения о том, как именно текстурировать и освещать уровень, какова максимальная видимость и так далее.

М.Б.: К счастью, минимальные системные требования постоянно прогрессируют (хотя одновременно растет и провал между поколениями процессоров и видеокарт). Когда мы только планируем введение нового элемента геймплея или создание свежей карты, в первую очередь тщательно взвешиваются как ее значимость, так и оставляемые за бортом устаревшие системные блоки, — а значит, и живые игроки! Карты C-S: Condition Zero — отличный ▼



ТЫ АГРЕГАТ, ВАСЯ?

пример такого подхода. Они обладают более серьезной геометрией и сложно текстурированы, но эта увеличенная нагрузка ни в коем случае не отчуждает основную массу игроков Counter-Strike-комьюнити.

НЕСПОРТИВНЫЙ ИНДИВИДУАЛИЗМ

СКС: Кто принимает решение, хороша карта или плоха?

Д.К.: Обычно мы присматриваем за разработками наших карманных левелордов: как только в работе одного из них наклевывается доброе и светлое, немедленно хватаем его творчество и запускаем ожесточенный процесс тестирования. Прошедшие суровый отбор карты оказываются в новом регулярном апдейте к Counter-Strike.

СКС: Есть ли смысл брать за основу карты некие реальные локации?

К.Б.: Самые близкие к реальности UT-карты вы можете обнаружить на уровнях Assault. Как создается карта? Мы рисуем все, что приходит в голову, затем причесываем заготовку, художники выкатывают какой-нибудь замечательный оформительский концепт... Ничего сложного, раз-два, и не надо морочиться с прототипами из реального мира.

СКС: А что говорит голос на другом конце провода, какие карты выбирают «атлеты»?

К.Б.: Говоря об Unreal Tournament — это Deck16, Facing Worlds, Curse. Я бы хотел привести примеры любимчиков UT2004, но говорить о серьезной статистике пока рано.

Д.К.: В случае Counter-Strike будут не менее известные имена: Dust, Dust 2, Aztec. Наш опыт показывает пристрастие игроков к небольшим локациям с обязательной «пробочной» зоной, где удобно устраивать засады и останавливать атаку противника. Даже начинающие мэп-мейкеры быстро осознают это



МАЙКЛ БУС, ПРИЗНАННЫЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО C-S-ТЮНИНГУ.

простое правило — слишком большие и запутанные карты не вызывают особой приязни. Бой в таких катакомбах не спорт и не искусство, а брошенные игральные кости.

СКС: Отличное замечание! Мы подхватим тему. Использование широко известных ошибок в дизайне карты или геймплее — криминал или народное творчество?

К.Б.: Здесь необходимо твердо провести черту между злостной эксплуатацией ошибок и изобретательностью. Например, незапланированный дизайнерами UT маневр Lift Jumping вызывает наше восхищение проныпливостью (в самом наилучшем смысле слова) кибератлетов. Другие эдисоны, вроде тех, что научились поднимать в воздух Левиафана (Leviathan) в режиме Onslaught, заслуживают лишь укоризны. Баг, само собой, будет исправлен уже в следующем патче.

СКС: Прекрасно! Еще один важнейший момент: патчи. Многие pro-игроки WarCraft на долгие месяцы выпадают из игры из-за серьезных изменений расового баланса сил в некоторых обновлениях. Как сильно меняете апдейтом игру вы? Думаете ли о зависящих от вас жизнях киберспортсменов?!

К.Б.: Команда Unreal Tournament старается избегать серьезных изменений в балансе оружия или скорости движения игроков. Даже если подвижки есть, они микроскопичны. К тому же каждый обнаруженный и подтвержденный баг в коде рассматривается на предмет его критичности для геймплея, а также результата его устранения. Скажу честно: если приходится выбирать между профессионалами и казуалами, мы делаем реверанс в сторону последних. Мы уважаем киберспорт, но бизнес есть бизнес, амигос.

СКС: Вот оно. Момент истины. «Индустрия соответствует зарождение киберспорта и шоу-бизнеса на своей основе, но создание продуктов массового пользования всегда имеет первостепенное значение!» Так?

М.Б.: Разумеется. Капитализм и индивидуализм — близнецы-братья.

СКС: Нечто подобное этому заключению мы и ожидали услышать. Последний вопрос от нашего Большого Босса, известного сторонника здоровых норм жизни. Не думаете ли вы, что пилатес лучше вашего киберснаряда?

К.Б.: Я всю жизнь увлекаюсь йогой, так сказать, конкурирующей концессией. Поэтому исключительно из соревновательного чувства (плюс корпоративный дух!) скажу: абсолютно не верно!

М.Б.: Мой юный коллега несколько тороплив. Если он прокрутит курс пилатеса, преподносимый известной фитнес-селебрити Дейзи Фуэнтес, его мнение может измениться коренным образом. Чего и вам желаю, дорогие киберроссияне. До новых встреч!

С КИБЕРБОГАМИ НА ДРУЖЕСКОЙ НОГЕ ПЕРЕТАПТЫВАЛСЯ АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

ДЕФЛОРАЦИЯ СТЕРЕОТИПОВ

ПЯТЕРО ГРОЗНЫХ: МАРЛА, ВЕНЕМА, МАНУ, ГАЙЯ И ДЖАААМБ

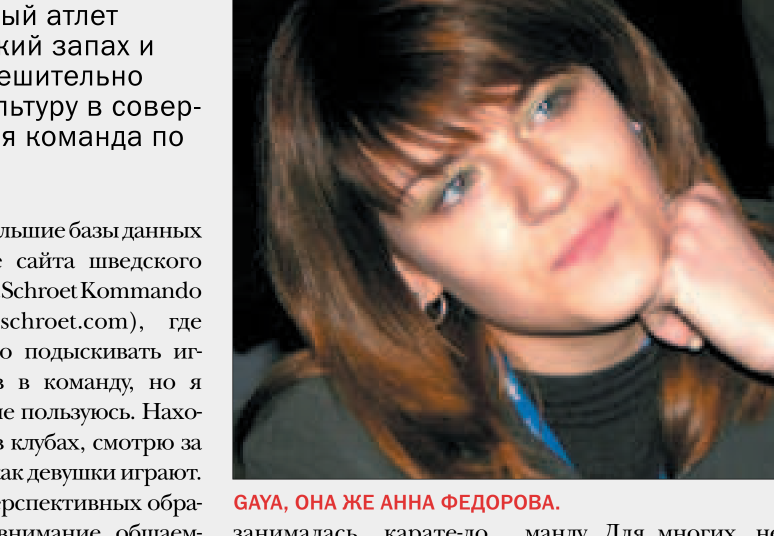
Общественное мнение утверждает, что средний компьютерный атлет — существо премерзкое: мертвые глаза, грязь под ногтями, несвежий запах и очень средние умственные способности. «Советский Киберспорт» решительно расправляется с этим мифом, представляя вам электронную физкультуру в совершенно иных лицах. Встречайте: p[L]atinum, лучшая в России женская команда по Counter-Strike!

GAYA

Анна Федорова — одна из первых девушек России, серьезно занявшихся Counter-Strike. С самого начала своей карьеры она хотела создать женскую дримтим и сейчас считает эту цель почти достигнутой. Анна хорошо чувствует потенциал своих коллег по команде и помогает им развиваться, являясь формальным лидером p[L]atinum.

«В данный момент я работаю в компании, в которой появилась возможность совместить, если можно так выразиться, два направления жизни воедино: увлечение компьютерными играми и желание заниматься продвижением этого интересного вида современных развлечений». Раскрываем секрет: Анна является PR-менеджером компании «Новый Диск», которая вам, конечно же, хорошо известна. Помимо киберспорта девушка занимается сноубордом и роликовыми коньками — в 1997 году она стала призером по Москве в рампе. «В компьютерный клуб меня привела подруга. Сначала я долго не могла понять, что нужно делать в игре, куда бежать, в кого стрелять. Затем освоилась». В современном компьютерном спорте нет разделения на женщин и мужчин, и Анна одна из немногих киберспортсменок, выступающих за введение гендерных различий в правилах и на чемпионатах. «Я заметила, что ребятам проще сохранять наработанный опыт. Они могут не тренироваться неделю, а потом сесть и выиграть турнир. У нас так не получается». Некоторые коллеги по команде с ней не согласны, но это не мешает p[L]atinum уверенно выигрывать во многих состязаниях, несмотря на половой состав, возраст и опыт противника.

«Помимо организационных вопросов я занимаюсь кадровым менеджментом. Существуют большие базы данных вроде сайта шведского клана Schroet Kommando (www.schroet.com), где можно подыскивать игроков в команду, но я ими не пользуюсь. Находясь в клубах, смотрю за тем, как девушки играют. На перспективных обращаю внимание, общаемся. На Западе уже формируется рынок трансферов со своими сенсациями и скандалами, у нас же, в России, все решается тихо, мирно, можно сказать, по-домашнему». В школе Анна сильно увлекалась историей, в частности, москвоведением. До киберспорта в течение трех лет работала танцором в ночных клубах и два года занималась карате-до. «Одновременно с занятиями C-S я училась в Национальном институте дизайна на дизайнера головных уборов. Работать по специальности не получилось, но надежды посвятить себя дизайну все еще теплятся».



GAYA, ОНА ЖЕ АННА ФЕДОРОВА.

На определенном уровне прогеймер может заявить: если вы платите мне $800 в месяц, то я иду к вам в команду. Для многих, несмотря на низкий средний возраст, игра превращается в средство существования. И это при том, что средняя зарплата атлета по Москве — $200 в месяц. Лучшие игроки в WarCraft и вовсе получают от 50 до 150 долларов. Анну успокаивает то, что средняя зарплата дизайнера головного убора значительно выше.

ДЕФЛОРАЦИЯ СТЕРЕОТИПОВ

JAAAMB

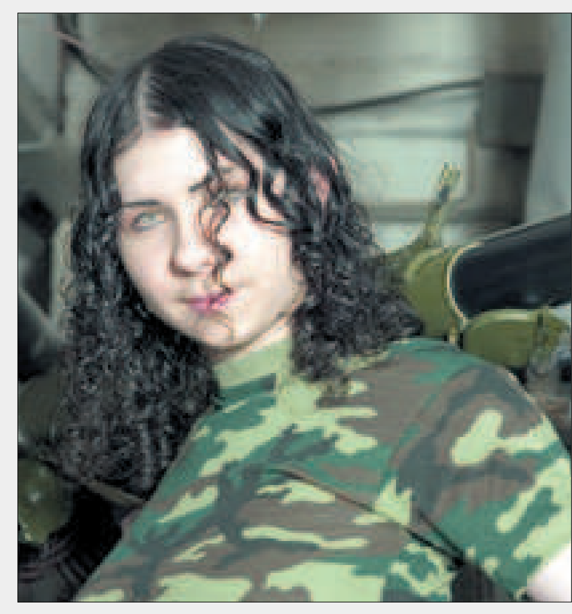
Наталья Бибикова работает экономистом. С раннего детства она увлекалась различными видами спорта. Лыжи, парусный спорт, кикбоксинг, регби и шахматы — Наталья везде добивалась успеха. Она главный человек в команде, когда речь идет о тактике ведения боя. Координировать игру сидя за компьютером очень сложно — у западных команд этим занимаются несколько человек, которые стоят за спинами игроков и направляют развитие игры. Однако коллеги Натальи по команде в один голос утверждают, что со своими обязанностями она справляется превосходно. «Мое увлечение шахматами отразилось на умении планировать ход событий на много шагов вперед, — считает Наталья. — Я уже три года постоянно работаю над новыми подходами к ведению боев «пять на пять» в C-S. Открыто многое, но то, что еще предстоит освоить, — безгранично!»



JAAAMB, ОНА ЖЕ НАТАЛЬЯ БИБИКОВА.

Кроме чемпионатов и компьютерных клубов в жизни Натальи есть серьезное увлечение культурой Востока (в частности, дзен-буддизмом) и брат-близнец, который то и дело подсовывает новые хобби. «Через 10 лет серьезных занятий шахматы я почти забросила — передо мной стоял выбор между спортивной карьерой шахматистки и учебой в Московской государственной академии водного транспорта. Сейчас я иногда возвращаюсь к шахматной доске со своим мужем Сашей, но уровень у меня уже не тот. Хотя до сих пор время от времени поступают предложения поиграть за ту или иную команду — сказывается заработанный в свое время первый женский разряд».

На хрупких плечах Натальи лежит вся тактическая часть игры p[L]atinum. Наряду с мудреными игровыми схемами ей нередко приходится разрабатывать терминологию и расписывать уровни, что называется, подетально. Новые карты или изменения в правилах игры случаются в стихийном порядке, а у каждой команды свой собственный понятийный аппарат — в мире профессионального C-S команды могут поддерживать дружеские отношения, но как только дело доходит до игры, начинают действовать волчьи правила и никто не делится сокровенным знанием. «По жизни я преданная футбольная болельщица — моя любимая команда ЦСКА. Поэтому с твердой уверенностью могу сказать, что, в отличие от футбола, в киберспортивном сообществе совсем не развита клановая вражда. В C-S играют простые дружелюбные люди, которые после напряженного противостояния за компьютером могут выйти на крыльцо клуба, обсудить матч и посмеяться над свежими анекдотами. До драк никогда не доходит. Впрочем, на моей памяти случались прецеденты... Но у меня разряд по кикбоксингу, поэтому постоять за себя я всегда сумею».



MARLA, ОНА ЖЕ ЛИДИЯ СТРАКАНОВА.

Хотя Наталья и не специализируется на снайперских винтовках в игре, это не помешало ей всерьез вникнуть в устройство настоящей СВД: поиграв в Progect I.G.I., она вместе с братом-историком изучала чертежи и замеряла коэффициенты отдачи. «Еще одним моим серьезным увлечением была математика. Я даже давала частные уроки абитуриентам — на моем счету два успешных поступления в институт. Иногда подумываю о карьере репетитора, но это будет нескоро, ведь сейчас все мое внимание уделено C-S».

MARLA

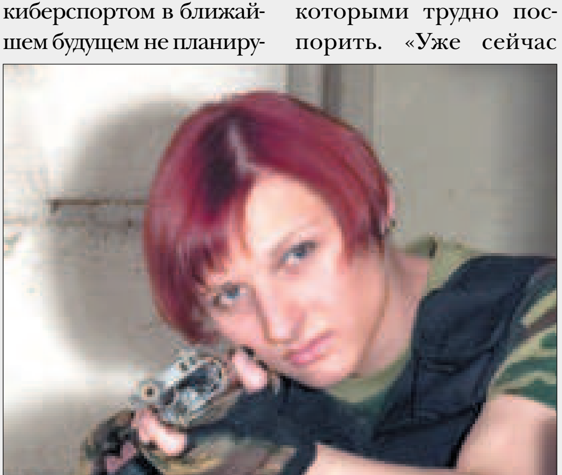
Лидия Страканова тоже работает в компьютерном клубе. Эта работа дает возможность изучать такие актуальные компьютерные игры, как WarCraft или ▼

Ultima Online. Лидия читает произведения Харуки Мураками, любит розовый цвет и все гламурное, что не мешает ей быть одним из самых сильных снайперов в отечественном киберспорте. Обращение со снайперской винтовкой (AWP) требует от человека особого хладнокровия, прямо как и у снайперов в реальных воинских частях, но Лидия уверенно справляется со всеми сложностями. «В каждой команде, как правило, есть штатный снайпер. Это незаменимый игрок, и вся команда должна обеспечивать его комфортное существование — следить, чтобы в начале каждого раунда у него была винтовка и достаточное количество обмундирования».

Кроме игры в C-S Лидия активно трудится над дипломной работой, которую будет защищать в Московском государственном университете на факультете сервиса по специальности «менеджер». «Спорт занимает уйму времени. На тренировки уходят дни и ночи, но в нашем деле, как известно, без тренировок никак — или ты играешь регулярно, или сходишь с дистанции под напором более стойчивых и молодых атлетов. Сейчас мы пытаемся разработать четкий тренировочный график. В идеале нужно работать два раза в неделю от трех до пяти часов, а каждую пятницу устраивать ночную тренировку. Это минимум. Сложно выдерживать такой режим — помимо спорта у каждой из нас множество занятий. Но иногда, особенно перед важными чемпионатами вроде французского ESWC, мы мобилизуемся и тратим на C-S по 10-12 часов в сутки».

Лидия — кандидат в мастера спорта по художественной гимнастике, но недавно получила травму и оставила это занятие. «С компьютерными играми я дружу довольно давно. DOOM, Quake — это для меня не пустые звуки. С C-S столкнулась случайно, придя в Интернет-кафе распечатать какие-то документы. Потом пришла еще раз, и еще... Подсадка на эту игру совершенно наркотическая!»

Самый популярный мод к Half-Life привлекает Лидию своей похожестью на настоящий спорт, где можно постоянно осваивать новые приемы и тактики, работать в команде и испытывать радость победы. Из других игр она предпочитает MMORPG и сейчас играет в Anarchy Online, но расставаться с киберспортом в ближайшем будущем не планирует. Хочет открыть свой компьютерный клуб — именно этой теме посвящена дипломная работа будущего менеджера. Там уже есть почти готовый бизнес-план, но желание зарабатывать деньги не отвлекает Лидию от самого главного — игры. «Снайперская винтовка нравится мне своей индивидуальностью. Хороший снайпер должен думать, правильно выбирать позицию и быть подвижным — это особый стиль игры, особый образ мыслей».



MANU, ОНА ЖЕ МАРИНА АБРАМОВА.

Относительно будущего киберспорта в России у Лидии есть несколько мыслей, с которыми трудно поспорить. «Уже сейчас видно, что к киберспорту люди начинают относиться с гораздо большей серьезностью, сравнивая его с остальными, привычными для наших пап-мам-дедушек видов. Я надеюсь, что в недалеком будущем на отечественном телевидении появятся передачи, посвященные киберспорту. Прорвав информационную блокаду, выдавая массам кусочки огромной e-sport-головоломки, мы плавно придем к тому, чего так давно ждем».

MANU

Марина Абрамова — «железная леди» команды. Ее «железность» двояка. Увлечение пирсингом у нее переплетается с по-настоящему мужским характером: хладнокровность, выдержка и прямота — основные черты Марины. Работая в клубе Flashback администратором, она интересуется моддингом и апгрейдом компьютеров, а свободное время тратит на изучение английского языка. «C-S для меня не только любимое дело. Игра позволяет закалять характер — учиться проигрывать никогда не поздно. Это умение не может не понадобиться в реальной жизни, — размышляет Марина. — Скажу за всю команду: мы умеем переживать поражения. Никто не впадает в истерику и не теряет силу воли. Впрочем, иногда срывы случаются. Сейчас мы единственные в России, кто выступает в отборочных состязаниях на право участия в женской лиге, руководимой Анук, самой знаменитой киберспортсменкой. И вот недавно на одной из отборочных игр мы крупно проиграли. Сильно расстроились. Но, в отличие от спортсменов-ребят, не побежали заливать свое горе алкоголем, а сели и попытались проанализировать причины неудачи».

Чтобы никогда не проигрывать, приходится идти на нечеловеческие жертвы. Так, Марина однажды проработала в своем компьютерном клубе целую неделю без перерывов и выходных, чтобы накопить отгулы для ночных тренировок перед отборочными ESWC. «Девочки поначалу мне не понравились — они играли в клубе, где я была администратором, а это всегда, так сказать, особые отношения. Теперь они признают, что у меня лучше всех в команде поставлена стрельба, ну и вообще мы очень сдружились».

Любимое оружие — AK47, который, по мнению коллег по команде, очень неплохо будет смотреться с тату, от которых Марина без ума. «К сожалению, у меня еще нет ни одной татуировки, но я уже выбрала несколько эскизов. Всего их будет пять: здесь, здесь, здесь, здесь и еще вот здесь». Системные администраторы клуба Flashback, где работает Марина, отмечают у девушки отчетливый интерес к компьютерному железу. «Перед началом любого крупного

ДЕФЛОРАЦИЯ СТЕРЕОТИПОВ

турнира его организаторы делают небольшую утечку информации о конфигурации компьютеров, на которых будут играть атлеты. Команды, что побогаче, немедленно собирают себе точные копии этих машин, чтобы максимально приблизить условия тренировки к боевым. В России такое, понятное дело, редко практикуется – у нас в финансовом плане все куда скромнее каких-нибудь корейцев».

Девушке приходится испытывать серьезные нагрузки. Некоторые в ее ситуации ломаются: случается, что некоторые команды используют допинг (вероятно, какие-то таблетки). Марина относится к этому с порицанием. «Это ужасно, неправильно! Очень жаль, что медкомиссии проводятся перед игрой лишь на самых крупных турнирах вроде Кубка России. Играть надо честно, как наша команда. Когда мы в паре с Марлой держим bomb plant, террористы из вражеской команды боятся туда идти. Знают, что это верная смерть!»

VENEMA

Анна Саватеева – самый молодой игрок в команде. Ей всего восемнадцать лет, но целеустремленность позволяет добиваться потрясающих результатов. Помимо C-S Анна вот уже десять лет профессионально занимается бальными танцами. За ней числится шестое место в мировом рейтинге IDSF, она входит в десятку лучших в СНГ, а совсем недавно выиграла первенство Москвы в классе «А». Анна учится в Высшей школе экономики, на первом курсе факультета мировой экономики, поражая сокурсников не только огромным количеством энергии, но и успехами в учебе, являясь первой на потоке. «После очередной тренировки по бальным танцам мы с ребятами зашли в клуб – отдохнуть. Там я, как и все остальные члены p[L]atinum, совершенно случайно наткнулась на C-S».

Год назад Анна успешно окончила курсы Славы Зайцева и получила диплом, после чего ее пригласили в «Школу актерского мастерства» и сняли в ролике для НТВ. «Это был ролик, который пускают в эфир перед ночным эфиром, люди под него обычно засыпают». Анна с уважением относится к русской классической литературе, но сейчас читает «Парфюмера» Патрика Зюскинда. «Из музыки в последнее время меня увлекают саундтреки к фильмам. Из особо запомнившихся (и любимых) отметила бы дорожки к «Реквиему по мечте» и «Амели».



VENEMA, ОНА ЖЕ АННА САВАТЕЕВА.

В первое время в C-S Анна целилась не по прицелу, а по мушке модели оружия. Когда на экране появлялась консоль, думала, что компьютер завис. «Я быстро училась. Выяснилось, что экономическая часть в C-S очень важна. Игроки должны подсчитывать количество денег на своем счету и уметь планировать траты на оружие и амуницию на несколько раундов вперед». Анна считает, что современному отечественному киберспорту очень не помешали бы серьезные денежные вливания. «Денег в этом деле особо не заработаешь. Поэтому, наверное, большинство успешных кибератлетов происходят из обеспеченных семей. Не нужно думать, что денежная планка вхождения в профессиональный C-S так уж низка: $100 за хорошую клавиатуру, $50 за мышку, $150-200 за наушники (мы все играем в Sennheiser). Девайсы часто ломаются, приходится покупать новые. Но большинство денег уходит на тренировки, ведь надо заплатить за аренду клуба, а при том, что играем мы постоянно, получаются немаленькие деньги».

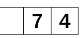
Анна признает, что киберспорт – явление нишевое, но в глубине души надеется, что через несколько лет C-S и другие дисциплины смогут потеснить футбол и хоккей на телеэкранах и в умах болельщиков. «Киберспорт этого заслуживает, ведь он требует от игрока не только воли к победе, но и умения думать. Это многих удивляет, но игровые карты распечатываются на бумаге, и мы всей командой сидим с карандашами, составляем план действий. У нас самое большое количество меток на карте из всех, даже мужских, команд. Это позволяет точно сообщать друг другу о расположении противника во время боя, а значит, и тактика у нас более сложная».

СТЕНОГРАФИРОВАЛ МИХАИЛ БЕСКАКОТОВ
ФОТО НАТАЛЬИ ТАЗБАШ

ОТ РЕДАКЦИИ. *Искренне бла года рим компа нию «Спла в» (www. splav. ru), предоста вившую униформу для фотосессии. Не меньшего на шего «спа сибо!» за служива ет и са йт AirSoftSports. Ru — поста вщик Game. EXE во всем, что ка са ется огнестрельного оружия. Или хотя бы его имита торов.*

Превью





Совершенство постоянства

Хоть Стив Фокнер (Steve Fawkner) и обитает в Австралии — на родине Руперта Мердока и AC/DC, людей грубоватых и крикливых, по странному капризу наследственности он является типичным британцем.

Николай Третьяков

Warlords Battlecry III (демо-версия)

Это как бы даже и не демо, а введение в Warlords. Для желающих начинающих.

Мета-RTS



сайт игры: www.enlight.com/wbc3
разработчик: Infinite Interactive (www.infinite-interactive.com)
издатель: Enlight Software (www.enlight.com)
дата релиза: 2 квартал 2004 г.
объем демо-версии: 279 Мбайт (см. ее на нашем DVD)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), рек. видеокарта уровня (хотя бы) Riva TNT2, DirectX 7.0a, 400 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

«Когда мы сядем за следующую игру серии, то будем придерживаться того же подхода, что и в случае с Warlords Battlecry III». Никто и не сомневается, Стив.

Ведь возделываемая Стивом серия Warlords Battlecry — та же легендарная лужайка, подстригаемая триста лет (равные пяти годам в КИ). Удаляется лишнее, подсаживается что-то новое, но в тщательно отмеренных количествах. Путем накопления мелких изменений Warlords Battlecry II органично перерастает в Warlords Battlecry III (далее WBIII). Бритишизм и классицизм — слабое место критического цеха; вот и сейчас наш брат придумывает комплименты графике, наблюдаемой в демо: дескать, эффекты спеллов куда красивее, а деревья «гораздо менее мультяшные, чем в Warlords Battlecry II». Да уж, игра выглядит классически — не всегда углядишь, где слезть на местность уровнем ниже, а здания иногда загораживают друг друга. Но, как и остальные КИ-дегустаторы, мы уважаем Стива и за другую брит-черту: патологическую честность. Демо-версия WBIII не пытается «произвести впечатление» и вообще каким-либо образом манипулировать игроком. По собственному хотению человек может уделить час своего времени этому довольно обширному демо и приобрести предельно достоверным (опытным) путем понимание причин популярности всех Warlords Battlecry.

Не демонстрация, а...

...«монстрация». Потому что игра не поворачивается к нам сразу самой привлекательной стороной (этакая британская сдержанность). Вот игрок, который раньше не имел дела с WB, создает вышедшего прямиком из «Чужого-4» героя класса defiler из (свежей, одной из пяти новых) расы The Swarm (какая скотина сказала «ха, как оригинально — defiler»?), проскакивает первую сюжетную миссию (открылся магический портал и повылезали демоны — sic!) и неприязненно косится на скармливаемые ему басни из истории мира Etheria.
Ага... дальше по сюжету можно двигаться в разные стороны — любопытно. Маршруты напоминают план метрополитена, на каждой «станции»

можно прибарахлиться (у игрока пока нет денег), зайти в доки (с ним никто не хочет говорить). Перемещение на следующую станцию — аварийная остановка — впереди засада. И вот здесь сама экзотичность происходящего зрелища (два тираннозавра и более мелкие рептилии рвут страхолюдного героя и его жуков-скарабеев, стреляющих, как ни странно, огнем, на британский флаг) заставляет начать сначала, с героем-дварфом, воином. И если чуть-чуть прокачать героя в классической RTS-миссии (как и в прежних сериях игры, это можно делать в skirmish-режиме) — тогда обнаруживается, что среди многочисленных заклинаний (даже новых школ вроде Poison magic) и вагона-с-маленькой-тележкой статистики нет ненужных. Что все в игре цепляется друг за друга и согласованно движется!



Система апгрейдов должна быть живой и запоминающейся. Изучим изготовление эля, и у дварфов появится спецспособность напиваться и быть страшными во хмелю.

«Моя игра — как лук, — говорит тов. Фокнер, — она многослойна». Истинная правда, пусть даже разглядывание инсектоидов The Swarm в 1024x768 вызывает слезы от напряжения. RTS-слой игры самый поверхностный; над (или за) ним — свобода передвижения и выбора миссий; если даже вы завалите миссию, герой-лузер получит бесценный опыт (да, теперь вы заранее видите отдачу от вложения очков в характеристики и умения, а прибавлять в уровне можно прямо во время миссии, и последнее может реально помочь). А нововведение — сюжет, который в полной версии должен во всю силу заветвиться! — нисколько не ограничил свободу выбора занятий, даже увеличил. Бродите по регионам Этерии, торгуйте, «накачивайтесь», собирайте армию в геройском retinue (retinue — «партия» по-австралийски).

Осторожная модификация

Кроме знакомой по WBII прямолинейной атаки на территорию с целью ее вульгарного захвата, теперь доступны другие («специальные») миссии; плюс наемники самых разных рас пасутся в тех самых доках; плюс от прошлой серии остались прибавляющие в опыте войска, которые можно таскать с собой из миссии в миссию (нет, все же из квеста в квест); плюс модифицированные геройские цацки (теперь не только увеличивающие характеристики, но и дающие специальные возможности); плюс никуда не делись специфические для каждой расы здания и царское вознаграждение за полный апгрейд своей цитадели...



Титан дварфов King Khalid может дать прикурить, хоть и передвигается в портшезе.

Нет, Титаны на месте. У свежей расы Ssrathi (ну и имечко!) с новооткрытого южного этерийского континента Keshan Титаном работает особо здоровая рептилия. Потому что и сами Ssrathi — ящеры (помимо T-rex'ов разводящие трицератопсов), поклоняющиеся на манер ацтеков Солнцу-Куатлю в городе Kalpaxotl. По сюжету можно будет помочь этим существам из штата Чьяпас сопротивляться глобализации (колонизации) и разграблению золотых запасов. А при желании можно встать на сторону плохишей (дипломатия никуда не делась: все расы — союзники, друзья, враги либо нейтральные). А еще с юго-востока Этерии наступают свежие местные некроманты (раса Plaguelords) с богатым арсеналом отрав и проклятий. Поиграть за них в демо не дают, но подраться с ними — за милую душу. Атакуют тухлецы традиционно прямолинейно (как и все противники в игре), герой, как встарь, обращает ресурсные шахты в свою веру путем камлания; зато можно (как и раньше) взять квест в мавзолее.



И грянул гром. Интересно, на крупе тираннозавра — клеймо или модная татуировка?

В общем, всюду чувствуется торжество австралийского, по словам Стива Фокнера, принципа «не чини, если не сломано» (и все равно принцип этот занесен из Британии!). И — очень хочется полной версии с возможностью поиграть за The Knights и The Empire (кстати, вот-вот). Да и Цветной Капусты тоже хоцца, то есть обещанной лично Олегу Михалычу лично Стивом Антиподычем Arcane Magic (см. интервью в #4 за этот год).

Рас, еще рас, еще много-много рас

И не нужно шутить, что у Фокнера якобы есть roadmap с указанием количества школ магии, рас и заклинаний, на которую нужно выйти в очередной серии игры. Если даже и есть — что с того? Это все к тому, что WBIII нужно дать шанс, когда она ненадолго появится в convenience store вашего района. Потому что даже в демо чувствуется что-то даже не из 1999-го (когда начались Warlords Battlecry), а из 1989-го (когда начались Warlords вообще) и даже из более ранних времен, когда над разработчиками не стояли паблишеры с колотушками, а КИ были не то что сомнительным, а вообще почти никаким бизнес-предприятием. Чувствуется превосходство содержания над внешностью игры, а это дорогого стоит.



Söldner: Secret Wars
(бета-версия)

Пестро камуфлированный цирк по мотивам Battlefield. Очень мило.

Многопользовательский шутер



сайт игры: http://soldner.jowood.com
разработчик: Wings Simulation (www.wingssimulations.com)
издатели: JoWooD Productions (www.jowood.com), Encore (www.encoresoftware.com)
дата релиза: 22 июня 2004 г.
объем бета-версии: 232 Мбайт

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1400, 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.0, бодрейшее Интернет-соединение, 500 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Рассказывает Тойт Вайдеманн (Teut Weidemann), главный программист Söldner: «Все 70 видов боевых единиц будут полностью управляемы. И вам не придется колдовать над клавиатурой, чтобы использовать зенитный комплекс «Тунгуска» по прямому назначению, — все делается при помощи нескольких клавиш. К примеру, одна и та же кнопка будет отвечать как за переключение ракет в самолете, так и за режим стрельбы из М16».

650 советов по ремонту «Жигулей»

Во-первых, музыка. С ней авторы Söldner ужасным образом просчитались. Понятно, что Battlefield: Vietnam со своими Bobby Fuller Four и Creedance Clearwater Revival находится в драматической недосягаемости, но зачем же опускать руки?..

Михаил Бескакотов

Героическое милитари-улюлюкание, подслушанное в... UT2004, что называется, сбивает с ритма весь квартал. Назойливая пафосная мелодия звучит в главном меню и ну просто никак не сочетается с унизительным процессом выбора рабочей спецовки для вашего персонажа: представьте, например, срамную игру Barbie Fashion Designer под «Полет валькирий». Если музыку несложно отключить, то ощущение комичности происходящего побороть не удастся. По «Зольднеру» вы пойдете в, гм, слегка приподнятом настроении и с одной лишь целью — как следует повалять дурака.

Out of Kaktus

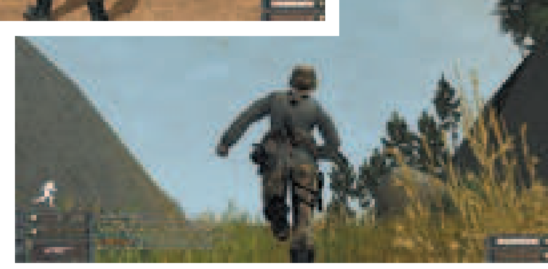
Для этого святого занятия у игры припасено немало возможностей. Хотите устроить драг-рейсинг на тракторах (ну да, на тех, что пришли на смену крестьянской лошадке)? Пожалуйста — среди десятков сельхозбрэндов персонально для вас приготовлена всамделишная «Беларусь». Изобразить всем отрядом синхронную «лунную походку»? Не вопрос, из множества taunts можно сложить ангельской красоты танец в противогазах. Уронить с обрыва автомобиль с красивым названием LADA? Сколько угодно, ведь «капсула смерти» стоит здесь, как дуло от пистолета, жалкие пять сотен кредитов! Для клона Battlefield у Söldner слишком веселые глазки, и это ставит в тупик заигравшуюся до полуобморочного состояния онлайн-публику. На какой сервер ни зайдешь, везде одна и та же печальная картина: большинство ломится сквозь кусты с G36K наперевес — отыгрывает, понимаете ли, роль бравого спецназовца, пытается делать все по хитрому киберспортивному уму. И это когда можно просто сесть в раздолбанные «Жигули» и, сминая кусты и снося заборы, быстро захватить все флаги на карте.
Впрочем, с танками и вертолетами здесь тоже все в порядке. Их можно покупать

в специальных контейнерах, установленных на базах с флагами. Чтобы получить «Апач», нужно просунуть в приемное отверстие с десяток тысяч кредитов — и масса увлекательных минут обеспечена. Деньги копятся с захватом флагов и «выносом» врагов, и схема эта, увы, настолько же банальна, как и классический deathmatch...
Значит, техника? Что же вам рассказать о ней такого, чего вы не знаете из Battlefield? Не объяснять же, что веселее играется той команде, в чьем распоряжении находится кемпинг с вертолетораздаточной коробкой, — это очевидно. Далее по списку: владельцам автобазы хорошо во вторую очередь (ну не дают мне покоя те чудовищные «Жигули»! Кстати, они всегда отчаянного пасхально-голубого цвета. Ну-ка, подскажите, в каком году ВАЗ использовал эту дикую краску?). Пешим же бойцам ску-у-учно. Карты огромны, а скорость передвижения на сапожном ходу слишком близка к реальной, поэтому заснуть, топая от флага к флагу, здесь легче легкого. В одном из интервью авторы Söldner признались: да, пешком долго и неудобно. Опять же, плохо подогнанные портянки начинают натирать ноги. Плюс пот и неизбежный запах... Поэтому-то и был введен вид от третьего лица, чтобы, передвигаясь лесостепью, развлекать себя дикими танцевальными кунштюками. Это нормально, пацаны?

Как есть

Если бы не спасительный налет блаженного идиотизма, эту игру можно было бы с чистой совестью закапывать на восемь с половиной метров — какая-нибудь Joint Operations не хуже и не лучше ее ровно ни чем. Кажется, с релизом Söldner можно будет начинать мерить многопользовательские шутеры с применением бронетехники ведрами, как в свое время C&C-клоны. Их графика уже не режет глаз «онлайн-издержками», но и шейдерная вода — это далеко не все, что приносит детям счастье. Аккуратные елочки, кустики и финские домики в роли казарм в исполнении Wings Simulation выглядят икеевскими штамповками — пластмассовыми, безликими. На собранных из такого материала картах ничем, кроме чесания пуза, заниматься не хочется. Как бы разработчикам ни хотелось обратного, для сколько-нибудь серьезных тактических игрищ нужна сплоченная команда с отработанными принципами взаимодействия. А если вы считаете, что десяток незнакомцев может ввалиться на удаленный нанайский сервер и устроить себе чудесный вечер саморазвлечений, то напишите в редакцию любимого журнала жаркое письмо.
Принцип большой онлайн-песочницы, родившийся на наших глазах, нынче медленно, но верно дегенерирует. Самоорганизация скучающей толпы в отряды профессионального спецназа не решена этой (и десятками других) игрой. На серверах — обычное бордельеро. Форумные активисты по-прежнему тычут в нос всякому оппозиционеру «Ты не врубаешься!». Söldner был задуман для масс, но ему никогда не стать «спортивным снарядом». По нему никогда не будут проводиться чемпионаты, а добрый «Самсунг» ни за что не включит его в число дисциплин WCG — слишком невнятным получился многопользовательский геймплей. Из тщательно смоделированного и в целом достоверно ведущего себя оружия резвое комьюнити быстро выберет пару самых универсальных «пушек». Стоило ли стараться?..
Единственным вариантом для Söldner лично мне видится окончательный уход в военно-сатирическую тематику. В частности, необходимы режимы «Особенности охоты на бен Ладена», «Уловка-22», «Дембельский поезд», «Чистка картошки» — и все это на фоне бесконечных неуставных отношений. А если в однопользовательской кампании Wings Simulation устроит нам сцену с танками и бензоколонкой, как в фильме Buffalo Soldiers, ситуация будет спасена, и мы тут же побреемся наголо, напялим каски и ринемся валять новоиспеченного милитари-Ваньку. А если еще и саундтрек поручат Хельге Шнайдеру...

Групповые танцы — обычное занятие на серверах Söldner. Воображение дорисовывает сказочные картины: солдаты в обнимку катаются на катамаранах, поют песни под гитару, собирают полевые цветы...



Гениальный скриншот, не находите? Именно в таком высокохудожественном ракурсе вам придется наблюдать за игрой, если не хватит коврижек на средство передвижения.

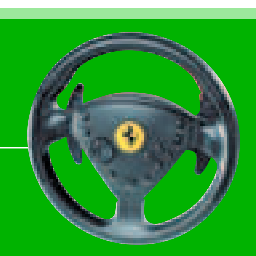
Этюд «На даче». Шедевр советского автопрома управляется омерзительнее некуда, то и дело норовит рухнуть в пропасть с обрыва и взрывается от трех попаданий из автомата.



«Т-72: Балканы в огне»
(демо-версия)

PR украинско-российского ВПК путем изображения вооруженных столкновений с участием отдельных единиц бронетанковой техники.

Танковый симулятор



сайт игры: http://t72.iddk.ru
разработчик: Crazy House (www.crazyhouse.ru)
издатель: «Дискавери» (www.iddk.ru)
дата релиза: 2004 г.
объем демо-версии: 503 Мбайт (см. ее на нашем DVD)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 2 с 32 Мбайт ОЗУ (настоятельно рек. уровня Radeon 9500 со 128 Мбайт), 950 Мбайт на жестком диске.

Издатель об игре

Конечно же, в этой демо-версии доступны не все миссии, а только четыре, но даже они способны ошеломить любого поклонника танковых симуляторов. Наконец-то реализованы карты, приближенные к настоящим военным стандартам, с их спецификой, на которых соблюдено все: и масштаб, и условные обозначения... Одним из самых приятных достижений разработчиков является на порядок улучшенная цветовая передача, позволяющая говорить об уровне фотореализма без кавычек.

Охота на «Леопарда»

«Знаешь ли ты, щенок, каково бывает нашему брату, когда болванка попадает под башню?..» — любят говорить бывалые люди, раздавив о стол окурок. Вместо обычного «никогда в жизни ничего никуда не наводил» теперь можно ответить (с прищуром): «Зачастую взрывается боекомплект» (и предложить бывалому человеку воспользоваться пепельницей)...

Николай Третьяков

...Потому что танковый симулятор «Т-72: Балканы в огне» претендует не только на фотореализм своих скриншотов, но и на настоящесть всамделишную. Кроме разве что вида, открывающегося водителю танка. Но будем считать, что такой широкий обзор дает простое высовывание головы из люка. Авторы игры, харьковская студия Crazy House, не стали отрисовывать рычаги и рукоятки, а сосредоточились на симуляции собственно управления «машиной боевой» с помощью многочисленных команд (которые вы можете переназначить, но легче от этого не станет — все равно раскладку придется зубрить). Или потому, что команд значительно больше, чем клавиш на клавиатуре, или для пущего реализма, — функции механика-водителя, стрелка и командира игрок будет выполнять попеременно; иногда еще придется стрелять из зенитного пулемета по вертолетам (даже в полной версии игры — исключительно по Ми-8). Четыре режима боевой работы подразумевают лихорадочную пахоту по их переключению, ведь только так можно симулировать согласованность действий экипажа. Но есть и «послабление»: для стрельбы на ходу реализованы захват целей и стабилизатор пушки.

Танкист Вронский

Демо-версия с места в карьер принимается небезосновательно доказывать, что «Т-72» принадлежит к классу весьма серьезных вещей. Даже на выработку навыков

вождения требуется время — машина заводится не сразу и имеет привычку глохнуть (при злоупотреблении автоматической коробкой передач и на крутых подъемах). На горный тормоз («ручник») танк реалистично не обращает внимания и тихонько скользит вниз по склону под тяжестью собственного веса. Враг тем временем уплывает из перекрестья прицела... Кривая обучения (learning curve) в «Т-72» очень пологая: игроки (кроме адептов танковых симуляторов и (или) опытных танкистов) будут несколько раз созерцать свой танк в огне после метких неприятельских попаданий. В этих случаях они наконец-то увидят экипаж собственной машины, а потом, для пущего научения, им покажут, кто и откуда их так разделал. Зато, выбрав приличную позицию для стрельбы и подкосив из пулемета мерзавца с противотанковым гранатометом, а затем подстрелив хорватскую пушку, игрок будет очень доволен. Почему пушка хорватская? Потому что в «Т-72» придется стать российским добровольцем в экс-югославской войне 1991-1995 гг. и выступить на сербской стороне. В демо-версии сразу доступны четыре миссии из разных этапов кампании, но в самой игре сначала придется порулить Т-34-85 (почему-то с нулевым пробегом), этаким Volkswagen Beetle (игроки, не хранящие под кроватью подшивку Jane's, удивятся, узнав, что «классический» танк оставался на вооружении НОАЮ вплоть до распада Югославии и активно использовался в последовавшей войне). Затем «братушки» доверят куда лучше слушающийся рычагов управления Т-55 с более солидной броней, и, наконец — собственно Т-72, в танковой системе координат являющийся мощным внедорожником с гидроусилителем руля. Правда, редкий автомобиль обладает своеобразной тяжеловесной грацией Т-72 (демонстрируемой на танковых родео в экзотических местах вроде Абу-Даби и Нижнего Тагила). Уже в демо можно вовсю изображать из себя ковбоя: на скорости в 50 км/ч заложить крутой поворот (длинную пушку «семьдесят второго» — в противоположную сторону, как противовес) и проехаться на одной гусенице.



«Энциклопедия» в игре сделана в виде музея военной техники. Перед нами — главный герой игры (анфас).

Безответственное вождение по пересеченной местности антикварного Т-34-85 в очередной раз закончилось плачевно.

Нюансики

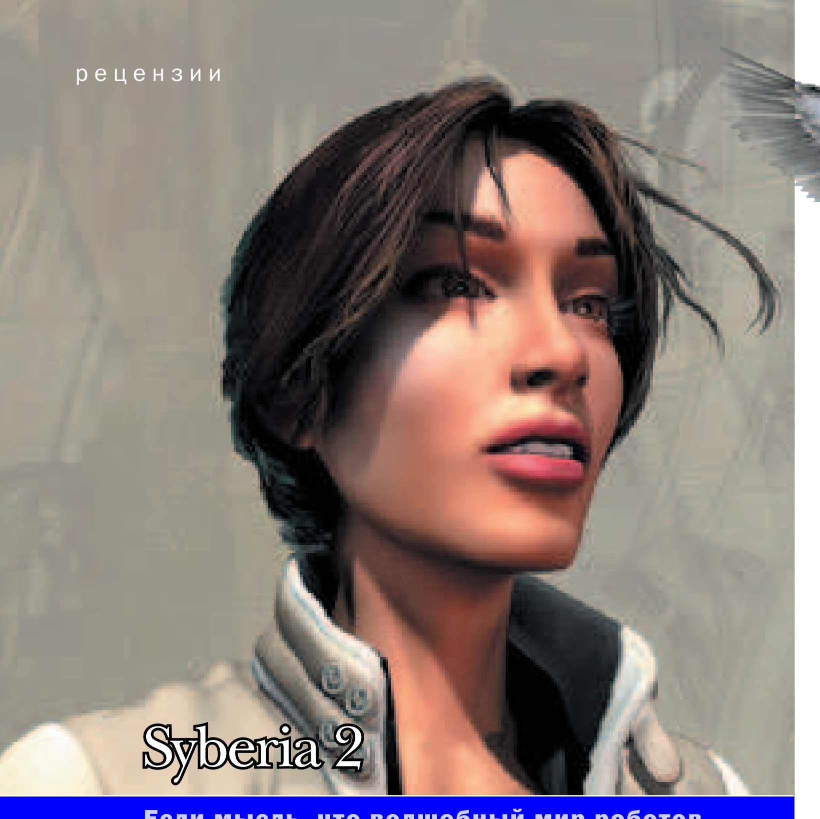
Конечно, «Т-72» взывает в первую очередь не к водительским, но к милитаристским наклонностям игрока, который от реализации всех возможностей одноименного танка должен воспламениться, как тот сирийский водитель (или командир?), который после танковых боев с израильтянами в долине Бекаа (Ливан, 1982 г.) облобызал броню своего Т-72 в экспортном варианте, в чем, извращенец, не постыдился признаться шокированным преподавателям советской военной академии. Т-72 в природе имеет т.н. «нож» (самоокапыватель, благодаря которому после окончательной победы пацифизма расписанный цветами танк в качестве мощного бульдозера пригодится для сноса некоторых сооружений с толстыми стенами). В демо-версии, используя «нож», можно отрыть себе замечательную огневую позицию. Можно пролязгать по дну реки, а выехав, пустить дымовую завесу. И, конечно, наряду со всеми полагающимися видами снарядов, дозволено стрелять теми самыми управляемыми ракетами, из-за которых 125-миллиметровая пушка Т-72 не нарезная, а гладкоствольная. Баллистический вычислитель, необходимый для компенсации неизбежного снижения точности стрельбы, естественно, присутствует. Разнообразные сооружения, подвергаемые обстрелу, в «Т-72» рушатся почему-то по сегментам (и не только сделанные из секций бетонные заборы, но и здания). Деревья, цветы и злаки (их видов в игре будет сакральное число — 42), подминаемые гусеницами железного друга, остроугольны. (Стрелок танка видит решительно все, друзья!)

Где дельфин?

Итак, уже демо прозрачно намекает нам, что «Балканы в огне» будут весьма играбельными и без труда отыщут взыскательных поклонников. Вот только им, взыскательным, наверняка станет скучно биться с допотопными «Шерманами» и родными Т-55 (и, кстати, даже с немецкими «Леопардами»). Потому что в полной версии игры «Абрамсов» тоже не будет. И это странно, учитывая, что на своем сайте разработчики «Т-72» уделяют большое внимание американскому очернительству боевых качеств одноименного танка. Поддерживая отечественного производителя («Уралвагонзавод»), почему не столкнуть в своей игре Т-72 с его первейшим конкурентом (издалека «видящим» тепловое излучение и дружащим с вертолетами поддержки)? Или при условии честной симуляции реальности противопоставить американским снарядам с сердечником из обедненного урана просто нечего?..
Ладно, оставим. Но только не надежду. Хотя бы на то, что вслед за неубитой пока шкурой «Балкан» последуют другие игры с отличным от вспомоществования военным преступлениям сюжетом (включающим, например, массовый танковый прорыв через Фульдскую брешь к Франкфурту-на-Майне в несостоявшейся Третьей мировой или сражения Т-72 и Т-90 с Т-80УД украинского производства в возможном индо-пакистанском конфликте). Но это все, наверное, не очень реально и уж совсем неполиткорректно, да?..

Рецензии



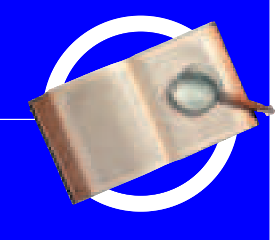


Звонки на дальние расстояния

Я всегда считала «Сибирь» автономной игрой. Ее финал кажется мне исчерпывающим. Это пик, после которого может начаться только снижение всех тех качеств, что делали «Сибирь» «Сибирью»: искренности, свежести, человечности... То, что мне все равно безумно хотелось увидеть сиквел к ней, — еще одно доказательство прискорбного несовершенства человеческой натуры. Маша Ариманова

Если мысль, что волшебный мир роботов, снега и мамонтов утрачен навсегда, для вас совершенно непереносима... «Сибирь-2» — это шанс еще раз побывать там. Но будьте осторожны: после повторного посещения исчезает загадка... Мамонтам место на наскальных рисунках, а не в игровых роликах.

Квест



те, кто

автор и арт-директор: Бенуа Сокаль (Benoit Sokal)
ведущий программист: Реми Вейе (Remi Veilleux)
продюсер: Марисоль Бодри (Marie-Sol Beaudry)
музыка: Инон Зур (Inon Zur)
разработчик: Microids (www.microids.com)
издатель: XS Games (www.xsgames.biz)

сайт игры: www.syberia2.info
платформа: PC
дата выхода: Апрель 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт ОЗУ), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1, CD-ROM, 1,3 Гбайт на жестком диске.

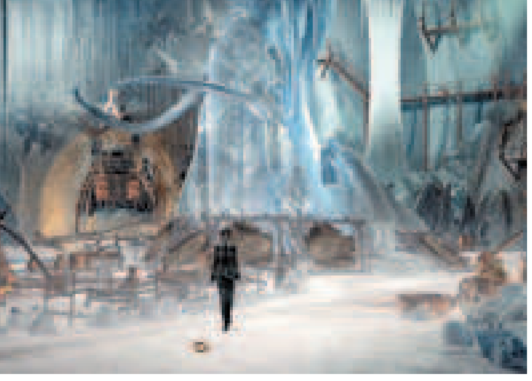
«Сибирь-2» — очень качественный квест. Вот только я не уверена, что в случае с сиквелом «Сибири» это не звучит оскорблением... «Сибирь» номер два построена даже с большим размахом, нежели «Сибирь» номер один. Во-первых, Сокаль и его команда набрались опыта. Во-вторых, на этот раз они начинали в куда более выгодных условиях. Первая часть только готовила нас к путешествию. Она советовала не курить одно и пристегнуть другое, колесила по взлетному полю, распугивая обслугу... Вторая стартует на набранной высоте, с включенным автопилотом. Все, что требуется



на данном этапе от маэстро, — вести свою игру в стороне от самых крупных гор. Впрочем, миновав взлетно-посадочные метафоры, нельзя не заметить, сколько же все-таки в «Сибири-2» лишнего.

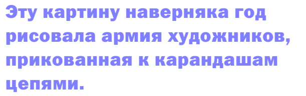
Меня послал Уолт

Игра, мягко говоря, хороша собой. В самые худшие моменты «Сибирь-2» выглядит как очень плавный и детальный трехмерный мультфильм — на пару голов выше того, что мы нынче презрительно именуем «компьютерной графикой». В самые лучшие — как виртуальная реальность, грандиозная конструкция из неземных цветов, неземной архитектуры и неземного снега. Да, даже обычно легко узнаваемый и носящий вполне традиционную окраску снег здесь какой-то особенный. Кейт, облаченная в изящные меховые одежды и шикарные темные очки, любвеобильный снегопад, неуклюжий юки, сопящий у сапожек героини, на горизонте — какое-нибудь пойманное в лед доисторическое животное, летящая птица и безмятежные гуляки третьего и четвертого плана... Чем не комплекс красоты? Заметьте, что персонажи, даже и не мечтающие принять участие в сюжете, в «Сибири-2» все равно оснащены характерными ужимками. Возьмите хотя бы расклейщика афиш из Романсбурга. Но как же сама Кейт Уокер? В первой части нас завораживали ее движения — на фоне механических подергиваний роботов... Во второй, как и грозился Сокаль, заводных механизмов стало катастрофически мало. Не сравнивать же Кейт, в самом деле, с грациозными заводными лошадками? Вместо механики экран оккупировала дикая природа. И вот на фоне людей и живности, населяющей местные чудесные леса (даже снег с веток осыпается), Кейт выглядит настоящей леди из музея восковых фигур. Когда Уокер меняет платье, то похожа на болванку для примерки новых нарядов. Облаченную в рясу Кейт среди монахов, скажем, можно опознать по спринтерской манере бега, точно какую-нибудь ларукрофт...
Как насчет своеобразных движений красавицы? Почему распоследний пингвин на льдине или маленький зверек, прокладывающий себе путь по замороженному лабиринту (один из лучших, кстати, пазлов в игре), вышел живым и настоящим, в то время как Кейт с ее механическим отряхиванием рукавов — фотомоделью под новокаином?
Где уважение девелоперов к самой главной героине — секс-символу нового поколения игроков в квесты, самому, в общем-то, главному элементу фантастической картинки «Сибири»? Где, наконец, хотя бы минимальные усовершенствования в движке, о которых так пышно вещал мсье Сокаль и к которым столь ловко прибегают профессиональные изготовители сиквелов? Что стоило авторам сделать волосы Кейт летящими, накинуть ей на шею какой-нибудь развевающийся по ветру шарфик?

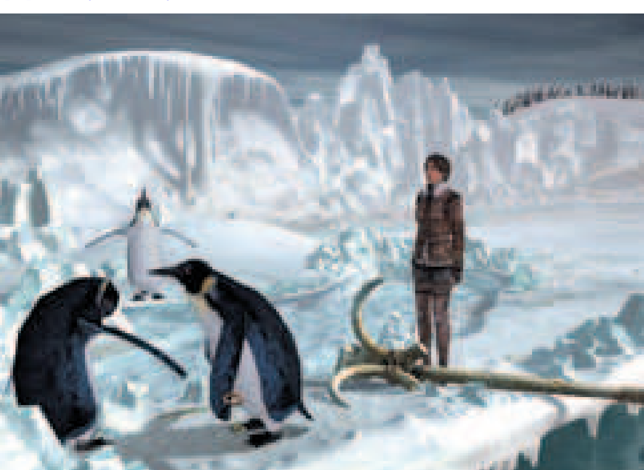


Вот она, неизвестно откуда взявшаяся виртуальная реальность. Нарисовать так нельзя. Сфотографировать, видимо, тоже.

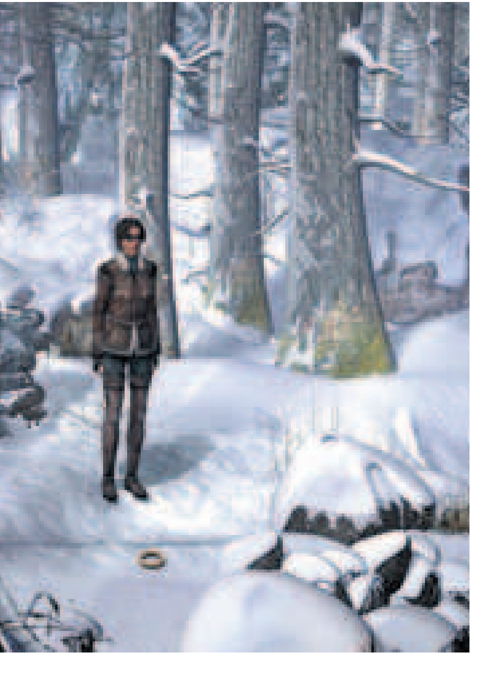




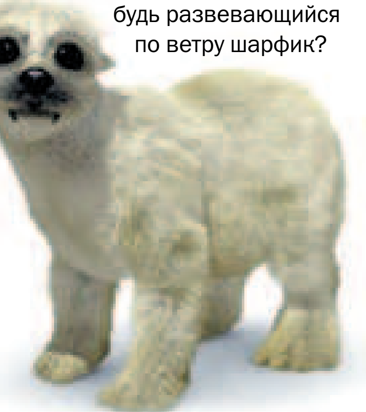
Эту картину наверняка год рисовала армия художников, прикованная к карандашам цепями.



Пингвины — популярное средство ликвидации назойливых злодеев. Ой, а какая славная практическая шутка с матрешкой!



Темные очки и суперунты — это, конечно, здорово. Но раз настолько повысился уровень прорисовки задников, от модельки героини хочется большего.

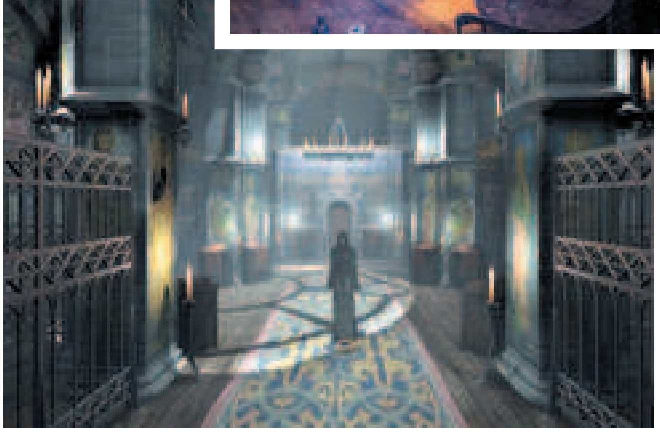


Освежить, украсить дамочку если не на уровне движений, то хотя бы на уровне внешнего вида? Увы. В «Сибири-2» Кейт стала бездушным автоматом.
Нет, настоящая звезда «Сибири» — это юки, забавная маленькая скотинка. Зверь из специального отряда скорой анимационной помощи, само очарование, таких очень любит компания Уолта Диснея. Он сидит, чешется, задирает лапы кверху и бежит в барабане с той самой милой непосредственностью, которой стоило бы ожидать от его хозяйки. При подобном подходе сиквел следовало бы назвать «Невероятные приключения юки» и пригласить Кейт на правах камео...
Не получилась и еще одна важная вещь: Сибирь как таковая. Страна растущей сквозь снег травы и резвящихся слонов занимает пять локаций и подозрительно напоминает «Амерзон». Такое впечатление, что это сырое, туманное место добавлено в квест в самый последний момент, на правах бонуса... Уж лучше бы было ее тогда всю вместе с мамонтами в финальном ролике показать. Да, и еще кое-что: в статике мамонты смотрятся КУДА лучше, чем в динамике.

Теплый край

Если дизайном второй части было заниматься куда легче, стоя на плечах (или костях) первой, то в плане сценария все обстояло в точности до наоборот. Кейт уже претерпела свою самую главную трансформацию, превратившись из адвоката в искателя приключений. Ее уже не интересует мнение мамы и уж тем более работодателей, ей давно пора выкинуть свой сотовый телефон. Пункт назначения Кейт известен. Ее путь, в общих чертах, тоже... Так о чем было писать Сокалю? Вокруг чего закручивать новую интригу? Работодатели нудно названивают Кейт каждые пятнадцать минут с теми же претензиями, что и в первой части. Мамочка не отстает. Кейт отвечает. Простите, но разве мы это все не проходили? Разве мы не знаем, какое решение приняла Уокер на последних минутах «Сибири»? Зачем тогда вся эта галиматья со звонками? Выкинь свой телефон, Кейт! Выброси его из окна заводного поезда!
И, Бенуа, тебе не нужен злодей! Зачем заставлять простого русского парня Ивана гоняться за Кейт со слоновым бивнем, зачем наделять его произношением и лексиконом лондонского кокни, зачем устраивать его торжественное растерзание пингвинами? Ты мог извлечь из своего игрока любую эмоцию, как фокусник — кролика из цилиндра, и без помощи вездесущих комедийных негодяев.
Собственно, внимания в «Сибири-2» заслуживают только два сюжетных ответвления. Первое — линия преследующего Кейт частного сыщика, которую, похоже, Бенуа нащупал от творческой безысходности. Этот парень идеальное воплощение вашего туповатого соседа, который начал играть в тот же квест, что и вы, но чуть позже, и теперь названивает со свежими впечатлениями и дурацкими вопросами. Мало того что черепашьи темпы прогресса сыщика основательно поднимают играющему в «Сибирь-2» самооценку, так еще ведь и невозможно

До облачения в меха Кейт выглядит еще более скованной и неуместной в этих новых суровых северных мирах.

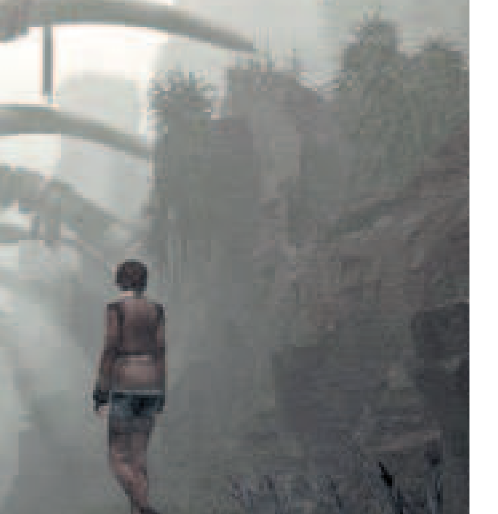


Над переодеванием героев надо либо нещадно издеваться, заставляя всех встречных монахов указывать на Кейт пальцами, или же делать все куда тоньше, меняя не только внешний вид, но и (хотя бы чуть-чуть) манеры героини... Слабо сделать Уокер, которая двигалась бы так, словно пытается скрыть, что она Уокер, но у нее это не совсем получается?



подавить здоровое злорадство, когда этот самый сыщик натыкается в лесу на удаленную хижину, вокруг которой, как мы прекрасно знаем, бродит здоровенный медведь-шатун...

Второе — безупречная линия Оскара, автомата-машиниста. Ему Сокаль отдал все самые лучшие реплики, в том числе и мою любимую строчку из любого квеста за последние десять лет: «поезда не должны останавливаться». Ему есть куда расти, его психологические (и не только) трансформации Бенуа выписал с огромной любовью. Оскар приходит к закономерному, но оттого не



Мой любимый кадр невзрачной, в общем-то, Сибири (той самой). По сравнению с ледовыми просторами смотреть совершенно не на что.

менее горькому финалу, и финал этот куда более удачен, чем тот, что ждет Кейт и Воральберга.

Смерть Оскара — лучший момент игры, может быть, лучший момент обеих частей «Сибири», вместе взятых; момент, к которому вы будете снова и снова возвращаться, спрашивая себя, а стоило ли кликать мышкой в тот последний раз...

Ах, Оскар... Пишу дальше за бруствером из бумажных салфеток.

Бог не вмешивается

«Сибирь-2» не то чтобы короткая игра... Это игра с низкой концентрацией пазлов. Мы привыкли отчаянно сражаться за каждый сюжетный шажок — а Бенуа за победу над каждой хитроумной машиной выкладывает щедрый кус истории. Далее, в любом квесте можно выделить практические и теоретические пазлы. Практические — это комбинации с предметами, теоретические — абстрактные, изолированные от реальной жизни головоломки в стиле «Миста»... В «Сибири» ровно столько теоретических пазлов, чтобы мы почувствовали себя умными, и ровно столько практических, чтобы мы ощутили себя изворотливыми.

Практические задачки Бенуа очень изящны, — для меня его образ мысли всегда будет олицетворять ключик, привязанный девочкой к воздушному шарику и запущенный в руки Кейт... Теоретические же обычно связаны с аппаратами понятного назначения, но неясного принципа управления (машина по производству ароматических свечей, катапульта в разбитом истребителе, паровая установка на заводном локомотиве).

Интерфейс таких устройств в «Сибири-2» почти пародийно усложнен, на приборных панелях столько рычажков, переключателей, вентилей, верньеров и прочих органов, что щелкать всем этим безобразием жутко забавно.

Головоломки «Сибири-2» абсолютно безобидны и беззлобны. Они — главная причина того, что каждый обладатель игры пройдет ее до конца, своим ходом, без солюшена, сколько бы времени на это ни потребовалось... Именно головоломки, а не картинка и не история, которым до идеала не хватает не такого уж маленького шажка.

Самое худшее — я не представляю, как можно было сделать лучший сиквел «Сибири». Другой сюжет? Другую героиню? Тогда это была бы уже не игра Бенуа Сокаля, которую мы так полюбили... Не так-то просто изменить маршрут заводного поезда.

Один из недостатков перемещений по железной дороге, который, вероятно, многие считают достоинством, — все знают, куда приводят рельсы.



Весьма и весьма приятного вида стратегия в реальном времени, с уклоном в сторону тактической симуляции и атмосферой забытого, хоть никогда и не виденного, фильма про войну.



Стратегия в реальном времени



Те, кто

исполнительный продюсер: Тамаш Даубнер (Tamas Daubner)
ведущий программист: Норберт Сабо (Norbert Szabo)
ведущий художник: Золтан Аттила Молнар (Zoltan Attila Molnar)
музыка и звуковые эффекты: Тамаш Крайнер (Tamas Kreiner)
сюжет и персонажи: Андраш Гашпар (Andras Gaspar)
разработчик: Digital Reality (www.digitalreality.hu)
издатель: Monte Cristo Games (www.montecristogames.com)

сайты игры: www.desertratsgame.com, www.afrikakorps-game.com
платформа: PC
дата релиза: 26 марта 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), видеокарта класса GeForce 2/Radeon 8500 с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce 4/Radeon 9500 с 64 Мбайт), DirectX 9.0a, 4x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Кино и немцы

Игры про Вторую мировую нынче в фаворе. Усилия по внедрению названия очередного изделия в сознание потребителей иногда напоминают ковровую бомбежку Дрездена. А вот лукавые мадьяры из Digital Reality действуют в тылу врага, в своей Desert Rats vs. Afrika Korps обращаясь к тому, что уже есть у игроков за душой: к забытым увлечениям, к общественным мифологемам, к смутным воспоминаниям. Николай Третьяков

Кто не любит «радостно узнавать» знакомое или, точнее, значимое! Именно поэтому наши венгры свое раннее произведение про Вьетнам назвали Platoon — ведь даже человек, не видевший этот мюзикл, знает, что Platoon — это да. Разумеется, авторы Desert Rats vs. Afrika Korps (далее DRAK) не рассчитывают на то, что игроки смотрели фильм 1953 г.в. Desert Rats (где шотландский офицер пытается командовать австралийскими солдатами); зато они не без оснований надеются, что это название содержится где-то в дебрях наследственной памяти, наряду с названиями и духом фильмов и книг про войну в Северной Африке, про времена, когда мужчины были настоящими мужчинами (то бишь офицерами и джентльменами), женщины — настоящими женщинами (то бишь Мата Хари во мн. числе), а маленькие волосатые твари поклонялись дуче.

Выдержанность

Итальянцы в DRAK говорят по-немецки, дабы не привнести дух фильма «Средиземноморье» и не подпортить героику игры, выдержанной в стилистике «инфантильного милитаризма» вымышленного писателя Сорокина (парочка штурмбанфюреров СС, огонь из всех видов стрелкового оружия и хорошая танковая атака). Стилистика невымыш-

ленного Сорокина (то есть Дахау) в игре отсутствует; братание героев — немца и британца (знакомых по Берлинской олимпиаде) — взывает к древнему обывательскому представлению о том, что настоящая война должна иметь спортивный дух. «War without hate», как говорят авторы игры. Лукавят они — немецкий снайпер с чувством произносит «sterbe, Englander!» после выстрела. «Bloody Kraut!» — отвечает умирающий «томми», придавая англофильски настроенным лицам силы дойти до кампании союзников. Потому что играть интереснее в «повествовательном режиме» (story mode) — сначала за Afrika Korps, потом за британскую 8-ю армию, и не только из-за самих дополнительных миссий про героев игры.

Плакатность и типажность главных персонажей (сборищ национальных стереотипов), их взаимоотношений и личной переписки как раз и создают атмосферу старого (не нашего) кино, делая это в большей степени, нежели ч/б заставка и мелькающие «дефекты пленки» во время прохождения миссий. Герои вызывают то самое сплошное и радостное узнавание: француз безбожно грассирует, и вообще авторы открыто говорят — похож на Бельмондо (правильно, сцена с подбором немца-хичхайкера у забарахлившего танка — прямиком из того фильма, где Жан-Поль пытался лишить собственную родину изрядной части золотого запаса).

Авторы DRAK небезуспешно иронизируют (британский герой проявил в юности нонконформизм, сбежав из Итона в... Сэндхерст, военную Е.И.В. академию); играют иностранными словами (у летчицы, киноактрисы и роковой женщины Lys прозвище Fleur du Mal). Англичанин и

Верещагинъ. Апофеозъ войны.





Крупный план подтверждает чье-то высказывание о том, что бой — это хаос.

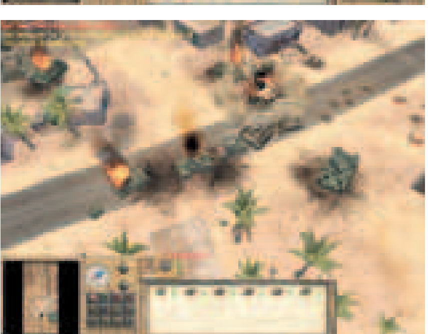
американец, только что показав пятки тюрьме, препираются из-за того, какое слово правильнее («jogging» или «trotting»), — воистину, хочется запрыгать, как проф. Хиггинс после возвращения цветочницы с дипломатического приема («They say she's a Hungarian, Hungarian! Her English is too perfect!»). Со Штайнера — персонажа The Eagle Has Landed и The Eagle Has Flown, книжек невымышленного Хиггинса (Джека), — содран вырезанный из цельного дуба обер-лейтенант Эрих фон Хартманн.

Игра в танчики

Кроме лубочного сюжета и балаганных персонажей, достойное инфантильно-милитаристское произведение всегда отличается вниманием к боевой технике (характер-

Crash! Boom! Bang!





Атака с ходу захлебнулась. Да, обратите внимание на башню, которую снесло при взрыве.

ным, в частности, для Тома Клэнси). DRAK стремится зацепить не только женщин и вообще любопытных людей, узнавших об Эль-Аламейне из «Поющих в терновнике», но и типов в длинных плащах, трущихся в книжных магазинах около полок с иллюстрированными альбомами «Оружие Вермахта». И вообще играет на полузабытой детской страсти к солдатикам и моделькам 1:43. Правда, у игрушечных танков нашего детства не было видно заклепок на башнях, они не выпускали клубы гари и не взрывались так красиво, испуская жирный черный дым (кульминационными моментами нескольких миссий являются красочные взрывы транспортных средств). В самом начале игры вы попадете на обширную выставку исторически достоверной военной техники с возможностью устроить тест-драйв (с пальбой, конечно). Ввязавшись в пробный бой, вы сразу потеряете свойственную любителям RTS сомнамбулическую безошибочность действий: традиционное обведение рамкой танков и их натравливание на бетонный бункер не даст результата, потому что, во-первых, уровень брони бункера выше уровня атаки танка более чем на 2 (и танк повреждений вообще не нанесет); во-вторых, это противоречит подзабытому здравому смыслу. Который подсказывает, что сектор обстрела бункера составляет только 100 градусов, из чего следуют очевидные действия с использованием давно привычных waypoints.

Игровой интерфейс и боевую систему лучше всего описать словами одного из персонажей фильма Wayne's World: «Ну, это как свежее нижнее белье — неудобно только сперва, а потом становится частью тебя самого». Да, да, нужно привыкнуть — даже не думать, а так, призадумываться, прежде чем кликнуть мышью. Максимально облегчить процесс привыкания к выдвижению несложных гипотез (подставленный ящик + палка = банан; пулеметчик +

агрегат, оборудованный пулеметом = трупы врагов) и их практической проверке призваны удобное управление и привычные по другим играм тактические возможности юнитов. Естественно, что в наше время никого не удивишь возможностью обложить танки и пушки мешками с песком, передвигать тактические группы зольдатен по-пластунски и выдавать огневую поддержку с воздуха. Но использовать и комбинировать возможности юнитов интересно, потому что в DRAK у них у всех есть сильные и слабые стороны (соответствующие реальным), а поставленные сюжетом задачи подразумевают наличие достаточно очевидных средств их решения. Завладеть чужой техникой можно, перестреляв охрану снайпером, засаду устроить вражескому конвою лучше всего не стоя или лежа у дороги, а залезши в арабские мирные хаты по обеим ее сторонам...

Для тактических изысков (например, раздумий, в какое ТС посадить героя с его бонусами) игроку созданы комфортные условия: наличие Спасительной Паузы, не отменяющей выдачу ЦУ и приказов, и возможность избавить себя от постоянно повторяющихся действий (врачевания личного состава, ремонта техники и разминирования дорог). Просто поставьте поведение соответствующих юнитов на «move freely» и раздумывайте, как особо коварно зайти врагу в тыл. Точнее — заехать на грузовиках, потому что на марш-броски с полной выкладкой из угла в угол карты здесь не хватит времени, — события развиваются быстро и требуют вашей реакции, а противник вовсе не стоит неподвижно на триггерах и норовит зайти к вам туда, где броня слабее. Отсутствие в игре еще одного утомительного занятия — строительства т.н. «баз» — также способствует избавлению игрока от выполнения стандартного набора йога-мудр мышью, а заодно наводит на мысль о необходимости бережного отношения к вверенным войскам. Выжившие растут в уровне (кроме пехтуры) и опять-таки заставляют задуматься перед началом следующей миссии, на кого потратить mission points и взять на дело. За выполнение mission goals выдаются prestige points. Накопив «очки престижа», вы получите коллекционные модельки special edition — экспериментальную технику вплоть до того самого танка T-VI «Тигр» с толстенной лобовой броней.



Стиль письма безупречен; видно, что автор — немец (см. строчки около курсора).

Палить по БТРам, стоя в полный рост, это, конечно, смело. Но глупо.

Карты в «брифингах» — совсем как в 12-томной «Истории Второй мировой войны».

Calling Erwin

Сверх и помимо очевидных достоинств Desert Rats vs. Afrika Korps — практически тактильное удовольствие от созерцания (именно так) того, как заносит на поворотах буксируемую грузовиком пушку, как танки с треском подминают под себя пальмы... И ничего удивительного, если, завидев британского пустынного корсара по имени Эль-Ифрит, вы мимоходом вспомните Лоуренса Аравийского, если, пробираясь через песчаную бурю в миссии The Lion Sleeps Tonight, будете напевать себе под нос ту самую песню. Музыка, кстати, подчеркивает киношный дух игры — особенно главная тема.

И вот еще что... От нас не зависит судьба Родины и не быть Роммелю военным комендантом США (как у Ф.К. Дика)! Посмеиваясь над письмами Эриха фон Хартманна к матушке, не нужно забывать, что данный герой является примой игры именно по причине намеренного сходства с Эрвином, немецким Элвисом. Авторы грамотно обращаются к адептам культа непьющего, некурящего и I-love-Lucie (жену) «народного маршала». В культе, сформировавшемся после выхода фильма Desert Fox (1951), состоят в числе прочих П. Андерсон-писатель (космический эсминец «Эрвин Роммель») и Г. Тертлдав (Роммель воюет с пришельцами). Что интересно, в DRAK «мини-Роммель» фон Хартманн введен не просто для отбития бюджета; миссии с его участием носят специфически роммелевский авантюрный характер (прорыв за линию фронта, внезапная атака, захват вражеской техники). В игре (под названием anti-tank mode) даже присутствует изобретение Роммеля: 88-миллиметровое Flak Gun (орудие ПВО) против танков. А еще Роммель любил командовать небольшими подразделениями («вселяться в юниты»?) и быть на передовой, забросив общее руководство войсками.

Поэтому не вовремя родившийся великий RTS-игрок и был бит Бернардом Монтгомери (он тоже нарисован на коробке с игрой, вместе с Роммелем), несостоявшимся «гексагоналом», продумывавшим все заранее.

Мораль: играя в Desert Rats vs. Afrika Korps, не пренебрегайте паузой и не приближайте камеру слишком близко!

Мнение об игре

«Отличные сюжет, звук, графика и внимание авторов к деталям (которое произвело бы впечатление даже на моих преподавателей из Беркли) делают Desert Rats vs. Afrika Korps одной из лучших RTS про Вторую мировую!» Прав, прав студиозус Мигель Сервантес (Miguel Cervantes) с www.gamechronicles.com, дающий игре «их выбор» и 9 из 10.



Manhunt

Так тщательно смаковать насилие на экране, не напортачив при этом с геймплеем, могут позволить себе очень, очень немногие. Какой вы хотите видеть новую игру Rockstar?

наш выбор

TPS-безумие



те, кто

продюсеры: Энди Хей (Andy Hay), Лесли Бензис (Leslie Benzies)
ведущий гейм-дизайнер: Кристиан Кантамесса (Christian Cantamessa)
ведущий программист: Джон Вайт (John Whyte)
арт-директор: Аарон Гарбут (Aaron Garbut)
сценаристы: Алан Дэвидсон (Allan Davidson), Кристиан Кантамесса
музыка: Крег Коннер (Craig Conner), Алан Волкер (Allan Walker)
разработчик: Rockstar North (www.rockstargames.com)
издатель: Take-Two Interactive Software (www.take2games.com)

сайт игры: www.rockstargames.com/manhunt
платформа: PC, Xbox, PlayStation 2, PlayStation
дата релиза: 24 апреля 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9,0b, 4x CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Голову с плеч

Даль: «ГОЛОВА, ж., глава, часть тела, состоящая из черепа с мозгом, из мышц, покровов с волосами и пр. Башка, мозговница. Голова состоит из головы собственно и лица… голова делится на лоб, или чело, темя, маковку, затылок и виски, или косицы. Не рок головы ищет, сама голова на рок идет».

Михаил Бескакотов

Существует масса способов физического воздействия на голову с летальным исходом для ее носителя, и большинство из них представлено в Manhunt. Некоторые способы подразумевают полное отделение головы от туловища, другие же лишь частичное. Но для начала, пожалуйста, воспользуйтесь обычным полиэтиленовым пакетом. Да, самым элементарным, можно и без надписей. Как только человек начнет оседать на землю, трепетать у вас в руках умирающей рыбой, вы сразу поймете, что удушение вовсе не «внешнее воздействие в форме механического препятствия поступлению кислорода» (или как там пишут эти душегубы при погонах в учебниках по криминалистике?). Это красивейший танец плоти, состоящий из нескольких воздушных па, интимная церемония, водоворот эмоций с летальным исходом. Удушение — это, парни, красиво.

Таргет

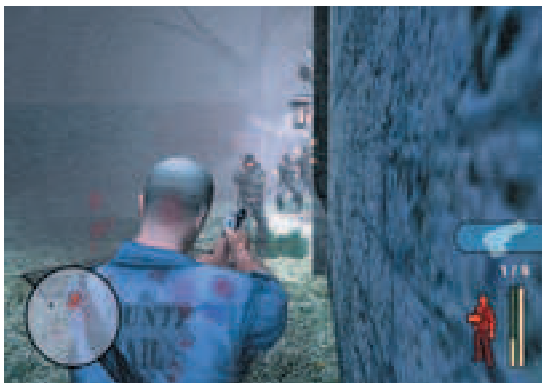
Прежде чем заниматься сепарацией тупых бараньих голов, сядьте и хорошенько поразмыслите, есть ли вам место в этой игре. Учились в школе на одни «пятерки»? Красите яйца на Пасху? Только куриные? Никогда не предавали друзей? Много и энергично улыбаетесь? Всегда здороваетесь с консьержкой в парадном? Исполнительны, добродушны, участливы и никогда не пройдетесь по головам? Предпочитаете звуки морского прибоя прогулке по кладбищу? Заказываете бифштекс без крови? Собираетесь купить Peugeot 206 в кредит? По субботам водите свою недалекую, но очень миленькую подружку на романтические комедии с Адамом Сендлером?

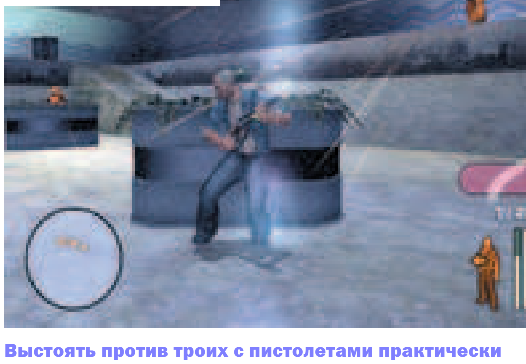
Экстраверт? Нравится Enigma? Разводите фикусы? Чистите зубы и моете ноги перед сном? Не курите? Протираете компакт-диски велюровой тряпочкой и складываете их на полку в алфавитном порядке? Не пробовали наркотиков? Читаете Коэльо? Причесываетесь набок? Не даете в долг? Держите кошку?
Вы — ничтожество. Ваш удел — игра Singles и кофе из пакетиков. Пошел вон, не трогай Manhunt.
Да, я абсолютно серьезно. В Rockstar работают редкие дегенераты, которые делают игры для себе подобных, а в том, что, скажем, в GTA играют розовые и пушистые людишки в шлепанцах Ecco, нет ничего, кроме сволочной рокстаровской иронии и глумления над политкорректными ширнармассами.
Manhunt предназначен для похмельного субботнего утра, когда накануне вы в который раз уволились с работы, не заплатили таксисту, включили на полную альбом «Shock Front» группы Converter, напились как свинья, заказали проституток, выбили глаз соседу и проснулись в «обезьяннике». Или хотя бы представили все это в мельчайших подробностях. Если на что-то подобное вы не способны, то как может идти речь о том, чтобы упереть коленку в спину незнакомого человека и перепилить его шею стальной проволокой?



Без эффекта видеошума Manhunt выглядит не лучшим образом — полигонов все же маловато.

Бонус-уровень: обезьяны сбежали из зоопарка и захватили банановое хранилище! Сторожа, понятное дело, четвертовали. У вас на глазах.





Выстоять против троих с пистолетами практически невозможно.

Down with the sickness

Manhunt злая игра. О сюжетной завязке много добрых слов было сказано в январских «Тоже играх», и вы, конечно, помните о частном видео и индустрии развлечений по версии Rockstar. Главная фигура здесь — Lionel Starkweather, незримый злодей, проводящий вас, безымянного подонка в грязной робе, по дворам и стройкам вымышленного города с одной целью — снять побольше насилия на пленку для порочных извращенцев, готовых платить за это большие деньги. Вы не спасаете планету Земля. Вы не мстите за родственников — их, можно сказать, полосуют у вас на глазах, но вам совершенно плевать, вы спокойно проходите мимо. Вы — униженный, растоптанный и озверевший; вы не гламурный супергерой, а редкая мразь из камеры смертников. В такой образ очень непросто вжиться, но отдача не заставит себя ждать. Manhunt затянет вас своей аморальностью. Экранная жестокость этой игры — лишь верхушка айсберга. За кадром располагается несчетное количество метафизических гнусностей, намеков и заигрываний с самой грязной частью вашего подсознания. Знаете, для чего большинство ваших противников носят маски? Чтобы вам было легче представлять за ними своих знакомых, преподавателей и коллег по работе. Старквезер, которого вы постоянно слышите в наушнике, — это ваш голос, животный зов, пробивающийся наружу словами «Monkey see — monkey kill». Разве не об этом вы мечтали всю свою тихую ублюдочную обывательскую жизнь?
Каждый уровень (здесь их недвусмысленно называют «сценами») заканчивается в фургоне, везущем вашу оглушенную тушку к новым убийствам. Смена декораций сопровождается отбором всего с адским трудом найденного оружия. Если, конечно, молоток попадает под определение оружия. Забирают даже осколки стекла, которыми так удобно кромсать глазные яблоки. Всегда приходится начинать с начала, с голыми руками — очень нетипичное чувство, если вы не играете в RTS. Прочие же акте-

Мнение об игре

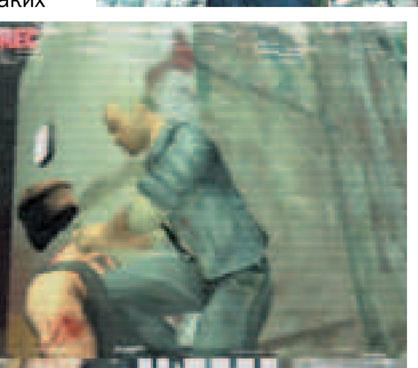
«Вопреки опасениям, Manhunt отлично смотрится и на ПК, и на Xbox (и только дурацкий GameCube…). Игра сложна, на всю катушку использует графическую мощь вашего компьютера и удобство управления клавиатурой и мышью, оставаясь в своей основе классическим консольным стелс-массакром», — резюмирует Брин Вильямс (Bryn Williams), сайт GameSpy (www.gamespy.com).

ры (точнее сказать, уличные банды, выступающие расходным материалом в драматической постановке маэстро Старквезера) всегда вооружены на много порядков лучше вас. Ближе к концу игры придется столкнуться со спецслужбами: шотганы, автоматическое оружие, пистолеты только крупного калибра — и вы, в кустах, безоружный, но очень злой. В таких случаях неподалеку всегда можно найти кирпич, чтобы звуком приманить одного из спецназовцев, и монтировку, которой, подкравшись сзади, следует протыкать затылок жертвы, медленно накручивая мозг на ржавый кусок железа.



Да, именно это у него на животе и написано.

Яростные удары битой по вашей голове еще никогда не показывались с такой достоверностью.





Rec, счетчик TCR и животная сила в каждом кадре.



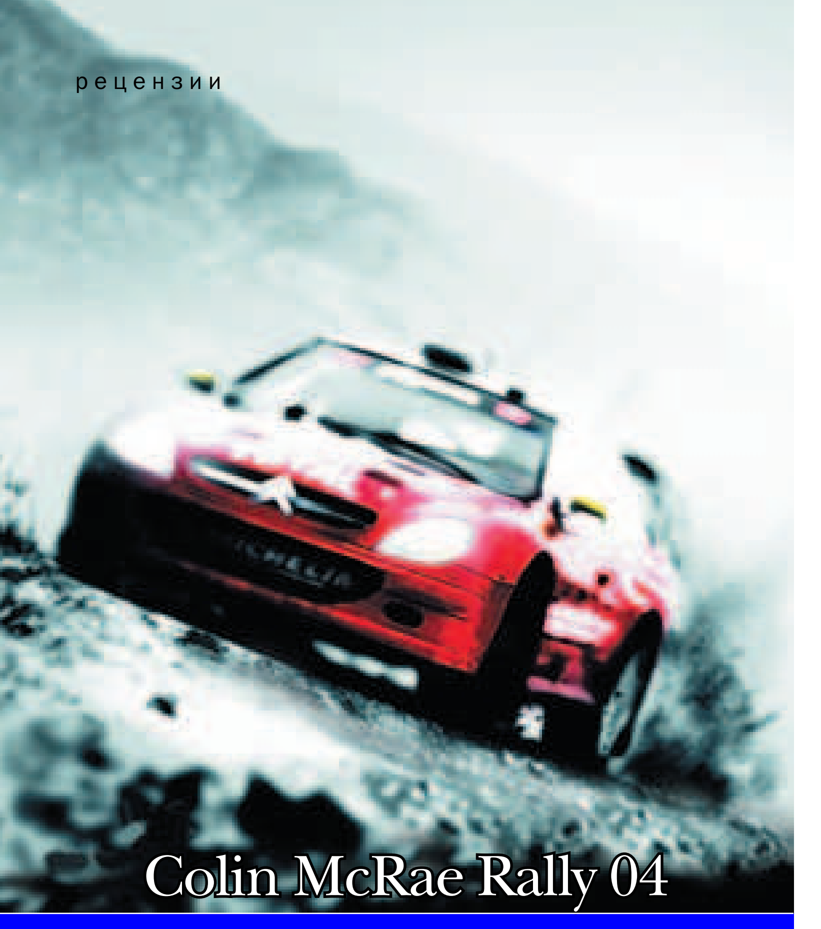
Детали

Ваша первичная игровая задача — выйти на позицию и нажать гашетку. Дальше все произойдет без вашего участия. Каждое убийство будет показано умной камерой в выгодном ракурсе, ни одна деталь не будет скрыта. Кровь из пульсирующих артерий польется в объектив с таким напором, что у вас ни на секунду не возникнет сомнений в том, что это именно кровь, а не дешевое спецэффектное сацебеле. Когда вы будете убегать от трех вооруженных бейсбольными битами подонков и один из ударов настигнет вас в спину, игровая камера дрогнет именно так, чтобы вас, сидящего перед компьютером, передернуло словно от настоящего удара. Если же притаиться в темном углу с тесаком в ожидании неприятеля, глухая ночь будет разрываться на куски вашим гулким, учащенным в два раза сердцебиением... Поверить в порочность и неподдельную жестокость Manhunt было бы невозможно без технического совершенства. Гнетущая атмосфера быстро рассыпалась бы на составляющие, если бы не отточенное до последней кнопки управление, правдоподобные, с любовью (если только в этом тексте вообще есть место слову «любовь») прорисованные текстуры и острые, как бритва, звуки — за матчасть Rockstar нужно отдать должное. И ни в коем случае не вздумайте отключать эффект видеошума! Сквозь его пелену происходящее на экране безумие выглядит еще брутальнее. И сделайте погромче звук. Настоящий охотник должен слышать каждый шаг жертвы, голову которой он уже собрался приспособить в качестве приманки для бдительных недругов — вместо кошелька на веревочке.

В адЪ!

Подкрасться сзади, изуверски вцепиться в волосы и несколькими яростными ударами мачете отделить голову до того, как жертва успеет позвать на помощь, — в этом весь Manhunt. Но ни в коем случае не нужно думать, что огнестрельному оружию тут не место. Скорее наоборот, когда вы пообвыкнитесь со сворачиванием шей, игра решительно поменяет курс и бросит вас в пекло своего патентованного ганфайтинга, где действительно приходится считать патроны и прятаться за укрытиями из жизненной необходимости, а не просто потому, что в интерфейсе предусмотрена такая кнопка. Полицейские фонари будут преследовать вас по туннелям местной подземки под приглушенный звук радиопереговоров. Больная фантазия режиссера спустит на вас банду сумасшедших остолопов с топорами, и нужно будет успеть справиться с мощным потоком жаждущей вашей смерти плоти при помощи обреза. Вам выдадут строительный пистолет, стреляющий гвоздями, а патронов к нему дадут на один меньше, чем врагов в сцене. Посадят за рычаги крана с магнитным ухватом и заставят расплющивать подлецов строительным мусором. Спустят на вас некормленого, давно слетевшего с катушек монстроподобного мужичину с бензопилой и маской из свиной головы. Заставят кромсать его осколками оконного стекла перед объективами невидимых камер.

Когда будете моргать на финальные титры, выпустите мышь из дрожащих рук и подсчитайте количество отделенных от туловища голов и килограммы выпущенных с замогильным чавканьем кишок. Это всего лишь компьютерная игра, правда?



Colin McRae Rally 04

Дорожно-непутевая притча об удивительных четырехколесных друзьях лихого шотландского горца.

Научно-фантастический раллийный симулятор



Те, кто

продюсер: Крейг Данкан (Craig Duncan)
руководитель ПК-проекта: Шон Гриффитс (Sean Griffiths)
руководитель студии: Гари Данн (Gary Dunn)
ведущий дизайнер: Грэм Ригби (Graham Rigby)
музыка: Octagon Music
разработчик: Codemasters (www.codemasters.co.uk)
издатель: Codemasters (www.codemasters.co.uk)

сайт игры: www.codemasters.co.uk/colinmcraerally04
платформа: PC, Xbox, PlayStation 2
дата выхода: Апрель 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium 4/Athlon 1100+ (рек. Pentium 4 1700+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 9.0+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 2,6 Гбайт на жестком диске.

Правила раллийного движения

В этом эксклюзивном материале редакция всепогодного, турбированного, основательно расточенного журнала Game.EXE публикует избранные отрывки из книги известного шотландского водителя Колина Макрея, посвященной уточнениям и дополнениям к существующим правилам шотландского дорожного движения. В полном объеме книга появится на прилавках уже к концу нынешнего лета.

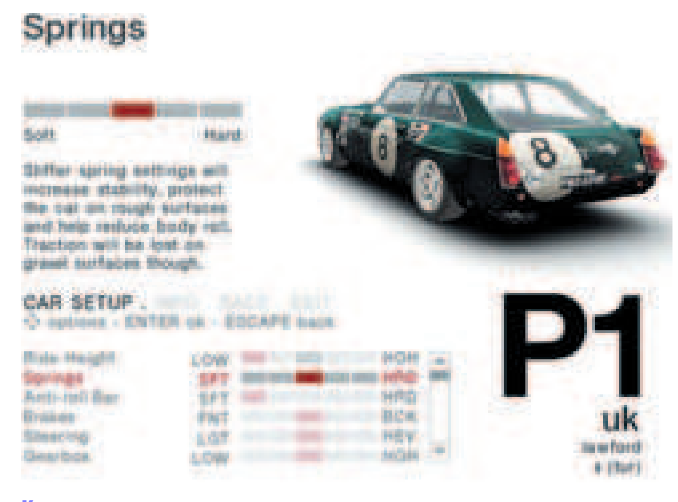
Колин Макрей, модный шотландский шофер

Водитель — лицо, управляющее каким-нибудь транспортным средством. Штурман — погонщик, ведущий по дороге водителя, вьючных, верховых животных или стадо. Штурман слабо бубнит картавым голоском Дерека Рингера, вечно невпопад, заставляет втыкать передачу ниже разумной и занижать скорость на двадцать-тридцать километров в час.

Дорога

Дорога — необустроенная и неприспособленная для движения транспортных средств полоса земли, гравия или асфальта. Дорога украшена оградами, деревьями, валунами, дорожными знаками, рекламными щитами и прочими железобетонными сооружениями для рекордно быстрого (менее секунды) сбрасывания любой скорости транспортного средства до абсолютного нуля. Даже с подсказками штурмана дорога неочевидна и таит массу сюрпризов. (Существует проект постановления о введении второго штурмана, предупреждающего водителя о железобетонных сооружениях ЗА поворотом.) Остановка — непреднамеренное прекращение движе-

ния, связанное с обнаружением находящегося на дороге или ее обочине железобетонного сооружения.
Дорожное покрытие — специальный материал для облегчения бокового скольжения, заносов и вылетов с дороги.
Гравий — самое скользкое покрытие в мире. Движение на гравии продолжается даже при развороте автомобиля перпендикулярно вектору движения. Длительные (от тридцати секунд до нескольких минут) трипы бортом вперед считаются изысканной особенностью раллийного сезона 2004 года.



Кроссворд для самых маленьких автомехаников: семь по вертикали, пять по горизонтали.


Верный способ открыть капот настежь — и влететь в деревенский забор со всей немецкой дури!


Старенький «Ситроен» не разгоняется выше 45 миль. Это небезопасно, товарищи шоферы!

Асфальт — в сухом состоянии затрудняющее скольжение бортом покрытие. Ситуация нормализуется (примерно до уровня гравия) даже при легком смачивании асфальта каплями дождя.
Капли дождя (на лобовом стекле) — чихали на законы всемирного тяготения, стойко висят на лобовом стекле во время остановки, двигаются вверх по стеклу даже на скорости пять километров в час.
Лед, снег — самое стабильное, нескользкое и безопасное покрытие по раллийным стандартам сезона 2004 года. Лед не уступает по качеству трения сухому асфальту, а сугробы снега по обочинам мягко (без причинения повреждений) амортизируют транспортное средство и возвращают его на дорогу.
Швеция — родина льда и снега. Самый скоростной, приятный и легкий этап. При правильном выборе резины.
Великобритания — страна полей, кругового движения и разворотов минимум на 180 градусов. Один из самых красивых этапов, обладатель первой в истории ралли колеи с травяным покрытием между колес, под днищем. Внимание, нередко встречаются забытые прямо на дороге скирды!
Япония — полностью асфальтированное государство, изобилующее глубокими лужами в низинах. Въезд в оные вводит транспортное средство в иллюзию движения по гравию.
Греция — высокогорный гравийный каток, сдобрен бездонными обрывами и пылевыми бурями.
Испания — асфальтированный серпантин без единого прямого отрезка. Некто заботливый разложил по периметру дороги крохотные брикетики сена и максимально неудачно расставил рекламные щиты.
Австралия — гравийно-прыжковое безумие. Прямой участок с чередой высоких горок компенсируют проезд через все запыленные леса пятого континента.
Финляндия, США — хитроумные гравийные соревнования по сбиванию шишек с многочисленных хвойных пород этих регионов.

Транспортное средство

Транспортное средство — устройство, предназначенное для перевозки водителя и штурмана по дороге в фиксированном направлении и с максимально неразумной скоростью. Часто становится объектом актов вандализма.
Дорожно-транспортное происшествие — событие, происшедшее против воли водителя по вине дорожного покрытия, некстати пустившего корни дерева, оброненного фермером сенобрикета, несгибаемого дорожного знака, а также организаторов ралли, выдумавших «слепые» повороты на 340 градусов.
Большинство дорожно-транспортных происшествий происходит вне дороги. Дорожно-транспортное происшествие почти всегда является актом вандализма.

Акт вандализма — мешает водителю гнать транспортное средство по дорожному покрытию с максимально неразумной скоростью во имя торжества спорта. Акты вандализма подразделяются на выхлопной вандализм, вандализм подвески, кузовной и тормозной вандализм, вандализм колесный, вандализм коробочный злостный. Все виды вандализма, кроме кузовного, интровертны. Кузовной вандализм экспрессивен и нагляден. Выражается в высаженных стеклах салона, утерянных бамперах и капотах, убитых фарах, расщепленных антикрыльях, вмятых дверях. Особая степень кузовного вандализма — оголение двигательного агрегата с воинственно выступающим радиатором и вентилятором воздушного охлаждения. Финальная (окончательная) степень вандализма подразумевает утерю колес (см. Колесный вандализм), а значит — способность поддерживать спортивный темп движения транспортного средства.

Переднеприводное транспортное средство (2WD front) — наиболее комфортный экипаж для водителя и штурмана.

Переднеприводный транспорт умерен в заносах и езде бортом вперед.

Полноприводное транспортное средство (4WD) — экипаж капризный, малоуправляемый, несмотря на наличие наиболее технологичного способа передачи привода от двигателя к колесам. Этот тип автомобиля является признанным чемпионом по крабьим забегам на дорожном гравийном покрытии и вне его. Полноприводный автомобиль по версии 2004 года — главный претендент на почетное звание «Бешеная табуретка».

Заднеприводное транспортное средство (2WD rear) способно проводить все дорожное время в легком управляемом заносе, но тем не менее дружественно к водителю в большей степени, нежели его душевнобольные полноприводные сородичи.

Примечание: выбор конкретного транспортного средства в классах 2WD front и 4WD никоим образом не влияет на характер поведения автомобиля на дороге. «Одноклассники» бесхарактерны, невыразительны.

Призовые транспортные средства, судейский произвол — способность судей выдать бонусный автомобиль серебряному призеру чемпионата и обойти всяким вниманием собственно победителя!



«Эм Джи» прекрасен даже с разворoченной мордой. Графика Colin McRae Rally 04 не отказывает себе в удовольствии обольстить досужего зрителя сладким повтором.

Мягкая и комфортабельная Швеция... как и все прочие продукты Ikea.

Движение, маневрирование

Перед началом движения водитель обязан выставить дорожный просвет автомобиля и резину, соответствующие типу дорожного покрытия, зафиксировать в максимальном положении чувствительность рулевого колеса, отрегулировать коробку передач для максимальной акселерации. Только после вышеуказанных приготовлений водитель может начинать неумолимое движение к победе.

Маневрирование транспортным средством определяют как «детское» или «взрослое». Детское маневрирование производится с помощью кнопок клавиатуры и обычно сопровождается видом от третьего лица.

Вид от третьего лица в сезоне 2004 года считается аркадным, поскольку значительно расширяет водительский сектор обзора. Кроме того, вид от третьего лица наглядно демонстрирует нигилистически расхлябанное поведение транспортного средства на дороге.

Вид от первого лица кардинально изменяет ощущения водителя, значительно усложняет управление транспортным средством, требует использования руля и педалей. Управление рулем и педалями от первого лица отнимает от десяти до тридцати секунд даже у водителя, идеально выполнившего маневрирование и избежавшего дорожно-транспортных происшествий, в особенности отягченных актами вандализма.

Использование руля и педалей, а также вида от первого лица не дает водителю преимуществ (помимо психологического) и не освобождает его от обязанности как можно скорее прибывать в пункт назначения.

По факту победы в чемпионате водитель обязан заявить об участии в следующем чемпионате. В случае победы во всех шести чемпионатах раллийного сезона-2004 водитель может взять отпуск вплоть до начала следующего спортивного сезона. Всем участникам состязаний выражается устная благодарность от моего (популярного шотландского шофера Колина Макрея. — **Прим. ред.**) имени и спонсирующей меня компании Codemasters, которой большое спасибо, несмотря ни на что.





Получилось.



Стратегия в реальном времени



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Юлия Шапошникова
ведущий программист: Александр Котляр
ведущий художник: Влад Спицкий
дизайнер миров: Анна Наместник
сценаристы: Андрей Кузьмин, Михаил Пискунов
музыка: Виктор Краснокутский, Максим Сергеев
разработчик: «К-Д ЛАБ» (www.kdlab.com)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: http://games.1c.ru/perimeter/rus/game.html
платформа: PC
дата релиза: Май 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. Radeon 9500+/nvidia GeForce 4+), DirectX 9.0b, 4x CD-ROM, 4,3 Гбайт на жестком диске.

Игры разума

Как это бодрит: вот компьютерная игра, которую одна половина страны всерьез рассматривает в качестве пути религиозного освобождения, а вторая — заранее ненавидит. Толпа требует от «К-Д ЛАБ» продолжения «Вангеров», завистники шепчутся за спиной, издатели с тревогой терзают кнопки калькулятора. Вы снаружи или внутри? Осторожно, «Периметр» скоро включат! Олег Хажинский

Все эти годы я по какой-то необъяснимой причине старался держаться от игры подальше. Не читал новостей, не интересовался трепом на форумах, не искал встреч с картинками из, не беспокоил «Периметр» на выставках. Мне достаточно было знать, что где-то там, в 39-м регионе, зреет, ворочается, сопит во сне что-то очень большое и важное, что торопиться не нужно, что от ума горе, да и лишние знания только преумножают скорбь. Но когда придет срок...

В тени ньягродха

«Периметр» — игра-буксир, тянущая за собой карму «Вангеров». Игроки хотят одного: повторить тот почти религиозный опыт эскапистского (можно я так?) забытья, получить еще один билет в придуманную Кранком другую реальность — у «К-Д» так хорошо это получается, ну что им стоит! Многие фанатичные последователи от долгого ожидания совершенно перебродили, ударились в ересь, превратились в самых жестоких, язвительных критиков: ранят больно, будто не о КИ речь, а о чем-то... о чем? Но Кранк движется дальше, «Периметр» — это не «Вангеры-2», и даже воксельные некогда равнины, согласно последним веяниям прогресса, обратились россыпью микроскопических полигонов. «Периметр» — это RTS (!): миссии, добропорядочный тьюториал и

поддержка GameSpy; игре конкурировать с WarCraft 3, Homeworld и Age of Empires. Бесконечно наивно, но так волнующе представлять, что творение дудочников Михал Иваныча произведет революцию в жанре и поведет за собой довольный и сытый средний класс любителей вечерних RTS-развлечений. И все же... аудитория у «Периметра» есть — это все мы, уставшие от клонированных игр с условным геймплеем, рассчитанных на усредненного, типового игрока. Кто не «за», тот уже «против» — но, быть может, есть смысл присоединиться к молчаливой революции, встать под мрачные знамена «Периметра»?



Первые стычки с людьми из другого Фрейма. Несколько точечных ударов могут вывести из строя всю энергетическую сеть противника.

Пространство вокруг нас меняется вместе с нами. Активный терраморфинг, шрамы на теле спанжа после упорных боев, окаменевшие трупы странных существ, тысячами гибнущих под лазерами оборонительных батарей...

Условный противник

Знамена и впрямь выглядят не слишком привлекательно. Первое знакомство с игрой проходит в условиях когнитивного нокаута: ты видишь перед собой не то, чем это должно быть. Как бы воксельные, самодостаточные ландшафты никак не сочетаются с вызывающе полигональной Н/Ф-машинерией Фрейма. Постройки трудно отличить друг от друга, а юниты просто не видны — их хорошо детализированные руки и ноги не производят никакого впечатления с орбиты спанж-мира. Беспокоит... как бы это сказать... некоторая условность происходящего: то, что мы видим, настолько не вписывается в привычные рамки, что мы отказываемся верить! Рядом с гипертехнологичным, с обложки фантастического романа, Фреймом, наноработами и микроскопическими солдатами растут ели и высится «пенек» высотой пять километров. Что дальше: придет Колобок и съест пирожок? У критически настроенного игрока возникает много дурацких вопросов. Если это мир — то почему он такой маленький, безжизненный и плоский? К чему человечеству цепляться за жизнь, путешествуя бесконечно между песочницами с цветным песком в гигантской пирамиде? Если спанж-миры аккумулировали в себе все подсознательные страхи землян, то почему они такие нестрашные?..

Этого ничего не надо

В состоянии душевного раздрая игрок завершает обучающую миссию, после которой вопросов остается больше, чем было до нее. Впрочем, бросать вас живьем в крутой кипяток «Периметра» авторы не собираются — миссия за миссией они вводят нас в курс дела, подталкивая к самостоятельному пониманию игровой механики. И вот здесь мы вдруг постигаем, что попали в сети «Периметра» с руками и ногами. С головой! Мы вынуждены признать, что нам по душе этот размеренный, полный внутреннего напряжения ритм игры. Что сполохи энергетического поля вызывают у нас чувство, близкое к восторгу. Что музыка, сумрачные контуры спанжа и холодный женский голос за кадром вводят нас в состояние медитативного транса — миссия за миссией. И самое главное — нам интересно играть. Интересно, как давно не. Очередной стратегии в реальном времени трудно поразить игрока. Последний раз я был так увлечен RTS во времена, кажется, Rise of Nations (от Big Huge Games), однако «Периметр» — это глубже, свежее, дольше.

Чуть позже мы делаем еще одно открытие: похоже, внешний облик игры не имеет вообще никакого значения. Я не постеснялся написать Кранку письмо, рассказав о своих подозрениях. Оказалось, на этапе прототипа Кранк отказывался использовать классические, антропоморфные формы. Никаких «танчиков» и «солдатиков с ручками». Солдаты были шариками, офицеры — тетраэдрами, техники — кубиками. Заводы и прочие постройки

Мнение об игре

«Графический движок «Периметра» в исполнении K-D LAB — один из лучших, что когда-либо использовались в RTS. Переливающиеся всеми цветами радуги энергетические купола — зрелище, от которого невозможно оторваться. Карты в полном 3D, юниты хорошо детализированы и могут похвастаться превосходными DirectX9-эффектами», — фиксирует Джон Кэллахэм (John Callaham), сайт Homelan (www.homelan.com).

были столь же абстрактны. «Формы, узнаваемые издалека, перетекающие друг в друга. Я даже собирался сделать дополнительный режим для хардкорных игроков, как в Quake, заменяющий 3D-модели юнитов пиктограммами разной формы, — так было бы гораздо удобнее держать контроль», — ответил Кранк, пакуя чемоданы на Е3.

С ног на голову

Спору нет, продать игру с детским конструктором вместо зданий и персонажей было бы непросто, и теперь никто не узнает, как именно все ЭТО выглядит в голове у Кранка. Между тем, если другие RTS сражаются друг с другом за качество картинки, количество юнитов, зелень листвы и румянец щек (все остальное — давно уже евростандарт), то «Периметр» выполнен настолько в стороне от классических RTS-канонов, что может позволить себе вообще не заботиться о таких мелочах.

Игроку требуется несколько дней, чтобы адаптироваться к составу местной атмосферы. Все, буквально все, что вы знали об RTS, — можете смело забыть, эти знания вам не понадобятся, скорее помешают. Авторы вынуждают игрока начать с самого начала, с чистого листа — возможно, отсюда этот почти забытый, первобытный восторг от «знакомства с игрой».

Действовать приходится в чрезвычайно агрессивной среде, в атмосфере неизбежной, медленно надвигающейся катастрофы. Наш маленький Кластер — территория, отвоеванная у Скверны, единственный источник энергии, подвергается постоянным нападениям. Полчища кошмарных (впрочем, мы только представляем их такими, выглядят они на редкость безобидно) чудовищ волна за волной сгорают в энергетическом поле Периметра. Первые несколько миссий игрок уходит в глубокий клинч и думает только о том, как остаться в живых. Позже, с опытом, он научается видеть, понимать и действовать.

Периметр — энергетический щит, который преграждает путь скверне, но со страшной силой жрет энергию. Наблюдать за переливами этого мыльного чуда нужно, конечно, своими глазами — на мертвой картинке «Периметр» не живет.



Фрейм — гигантский корабль для перемещения между мирами, внутри которого с комфортом разместится пара Манхэттенов.

Изменение рельефа — один из самых важных элементов игры. Мы рисуем генеральный план, а роботы по мере сил выполняют свою работу.

Энергетическая система Кластера — очень хрупкий механизм: выведи из строя один узел, отключится целая сеть, замрут обесточенные лазерные установки, ракетные батареи, не станет энергии для включения защитного поля. Игрок сам определяет контуры своей «базы»: он тянет щупальца зарослей к основным объектам на карте, усиленно защищает ключевые точки, возводит посреди хаоса островки для передающих станций.

Однако настоящее приключение начинается тогда, когда в мире оказывается два воюющих Фрейма.

Позиционная стратегия в лучших традициях очень старой восточной игры: черные и белые камни, шаг за шагом, ничто не случается быстро — ошибись сейчас, потеряешь все много позже.

Вместе с тем «Периметр» умеет быть стремительным, жестоким и беспощадным. Ваши долгосрочные планы могут быть нарушены внезапной атакой армии противника, которая (как и ваша, впрочем) в несколько секунд морфится из снайперов в ракетные корабли, а чуть позже — в отряд гаубиц. В условиях постоянного изменения всего и вся очень сложно придерживаться одной линии поведения. «Периметр» постоянно движется, и вам придется научиться быть гибким стратегом... или начать миссию с нуля.

Нелинейный сюжет, хоть и поддерживается движком игры, остался за кадром — под чутким руководством советников (заклинаю: слушайте все, что вам рассказывают) мы путешествуем между мирами, меняя как перчатки Фреймы и мировоззрения.

Бесконечное бегство от самих себя, продолжение всегда следует, точка назначения неизвестна... Из разрозненных фрагментов постепенно складывается исключительной красоты мозаика, но всю правду нам вряд ли когда-нибудь расскажут. В самой хорошей игре самый секретный уровень обязательно останется неоткрытым. ■



Два полюса: на одном — тропический пляж, прохладная пинаколада и, допустим, новый Ford Mustang, а на другом — субботние телелотереи, заливное с хреном, сигареты Bond и игра в Breed при помощи разогнанного GeForce MX.

Шутер



Те, кто

ведущие гейм-дизайнеры: Эд Зио (Ed Scio) и Джейсон Ги (Jason Gee)
ведущий программист: Эд Зио
сценарист: Дарен Пирс (Darren Pearce)
арт-директор: Джейсон Ги
композиторы: Натан Макри (Nathan McCree), Джованни Виндиньи (Giovanni Vindigni)
разработчик: Brat Designs (www.brat-designs.com)
издатель: CDV Software Entertainment (www.cdv.de)

сайт игры: www.breedgame.de
платформа: PC, Xbox
дата релиза: 18 апреля 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 9,0b, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Космокнаки

Breed, что называется, передержали. Когда-то многообещающий и небанальный, он состарился до своего рождения и вывалился из утробы под улюлюканье монстров — Far Cry и UT2004. Классическая ситуация «The Lonely Jew On Christmas» из одноименной рождественской песенки с компиляции Mr. Hankey's Christmas Classics. Что ж, бывает.

Михаил Бескакотов

Как бы это лучше сказать... Тенденциозная вышла игра. Один из первых классических клонов в жанре шутеров с активным использованием бронетехники. Отныне нам будет не продохнуть от этих пассажиров. Думайте о Halo — там тоже можно было носить с собой только пару «стволов». Не забывайте о Battlefield — в Breed наблюдаются отчаянные мультиплейерные потуги. Имейте в виду Yager, ведь летательные аппараты спешно срисовывались именно оттуда. Иногда, впрочем, Breed ничего не копирует. Как там поется у мистера Хэнки? «Sometimes he's practically water».

Merry Fucking Christmas

Вступительный ролик сделан с оглядкой на верхувеновское кино Starship Troopers, и эта милая шалость повергает в детский восторг: десантный корабль, стартующий из чрева космической станции, оснащен колесами (да! с резиновыми покрышками! думайте о «Горячих головах»), а из центра кадра на вас то и дело вылетают передовицы межпланетных журналов с забойной агитацией: «Вперед, парни!» и еще масса приветов от скай-фай-ориентированного Дядюшки Сэма. Для полноты картины не хватает лощеного диктора в твидовом пиджаке, произносящего невозмутимое: «...кажется, это начало конца нашей цивилизации. А теперь к другим новостям». Трогательные отсылки к непритязательной фантастике

восьмидесятых заканчиваются, не успев начаться, а жаль — из них могла сложиться роскошная трэшевая стилистика. В Brat Designs нащупали правильное направление, но двигаться в нем не получилось, наверное, из-за нехватки денег — современный widescreen-трэш требует нешуточных вливаний. В CDV наскребли лишь на заставку. А в самой игре нет ничего, кроме невыразительного командирского голоса в брифингах («A tear of proud falls into my handkerchief, boys!» и все такое прочее в духе человека с титановой перегородкой в черепе). И, простите, геймплея.



Битвы в открытом космосе — насилие над сетчаткой и конечностями, ибо управление тут тоже запредельное.

Езда в джипе веселее пеших прогулок, но не настолько, чтобы помешать вам навсегда расстаться с Breed после первого пройденного уровня.

Вы, понятное дело, проводите бессонные ночи в размышлениях о том, как должны соотноситься друг с другом культурные артефакты. Вы можете быть перфекционистом или раздолбаем, которому нет дела до постмодернистских аллюзий и жанровых пересечений. Вы можете не пропускать ни один релиз или наблюдать за КИ из-за плеча. Вы можете быть фрезеровщицей второго разряда, членом NRA или филокартистам. Майклом Джексоном, наконец. В любом случае, если вы имеете представление о лихорадке в джунглях Far Cry, от Breed вас будет отчаянно тошнить.

Howdy ho ho yum yum yum

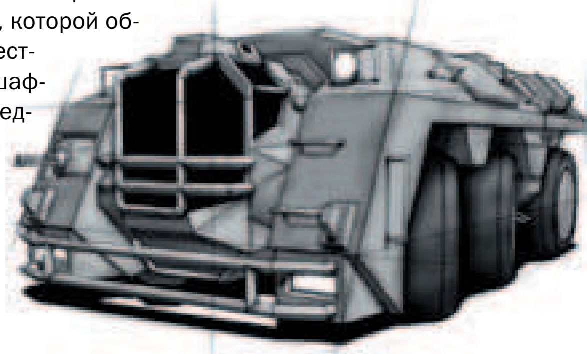
Впрочем, об игропроцессе позже. Помимо него у немецкой шутер-побрякушки целый воз проблем куда более приземленного характера. Посмотрите на эти тропические острова и немедленно согласитесь с тем, что Breed — воплощение игровой беспризорщины. Несколько лет продукт слонялся по улицам, учился у больших дяденек выдыхать дым носом и трехэтажно материться, но сопли так и остались до колен. Понятно, что кроссплатформа для Xbox, но ведь и CryTek собирается портировать свой мастерпис на консоли... Взять хотя бы такую банальщину, как текстуры: по сегодняшним меркам в Breed их просто нет. Размазня, которой обклеены местные ландшафты, в последний раз наблюдалась в каком-нибудь Extreme Assault в эпоху Voodoo 1. Физика? Не извольте жаловаться, не влезла. Кажется, единственное местное проявление законов Ньютона касается лазерных турелей — они смешно повисают на шарнирах, если выключить их оператора из дела метким выстрелом в лоб. О том, чтобы сталкивать в прилив деревянные ящики и наблюдать за их путешествием к горизонту, не может быть и речи. Ragdoll? О чем вы говорите... Если не считать возможности управлять танками и прочей машинерией, технически Breed прочно окопался где-то в середине девяностых годов прошлого века.

Детализация выкручена на максимум, но вы только посмотрите на эту пиротехнику...



Однозначный победитель в номинации «Самый Невнятный Космический Корабль на Колесах».

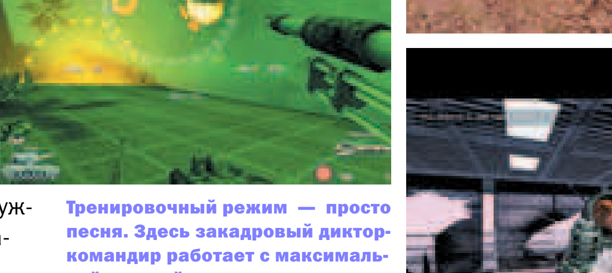
Оттуда же и AI. Пока в стане RTS гремят революции (читайте об этом в одном из недавних номеров у Олега Михайловича), а честные трудяги немыслимой ценой учат прятаться шутерных буратин за камни и кустики, Breed гнет скриптовую линию. Твари (внеземная раса человекоподобных пылесосов, но о сюжете не будем, OK?), расставленные по уровню дрожащей рукой неумелого дизайнера, о свободе даже не слышали.



Зачастую, если из обыкновенного упорства переиграть одну миссию раз пятнадцать подряд, можно разработать маршрут бесшумного убийцы и, обойдя все триггеры, снять противников выстрелом в затылок. Такая вот Mystery of Chessboxin', не подавитесь. При стрельбе «пушки» издают звук, напоминающий всхлип умирающей курицы, и это не преувеличение. Невыразительность оружия можно было бы простить, если бы применять его пришлось в сколько-нибудь интригующих интерьерах, но это опять не про Breed — большая часть уровней представляет собой незамысловатую прямую кишку, по которой нужно передвигаться с зажатой кнопкой мыши.



Некоторые постройки можно сравнять с землей, но лучше этого не делать, ибо зрелище не для слабых духом: здание разваливается на полигоны, оседающие на землю, словно обрывки бумаги.



Тренировочный режим — просто песня. Здесь закадровый диктор-командир работает с максимальной отдачей.

Dreidel, Dreidel, Dreidel

Breed умудряется быть более-менее интересным только в покатушках на бронетехнике. Дело тут не в какой-то особенной привязчивости процесса или эффектном виде танковых баталий. Просто в сравнении с кроулингом меж куцых пальмочек пальба из орудия стотонного танка смотрится выигрышнее при любых обстоятельствах. Авторы раскусили силу этого контраста и начали умело эксплуатировать средс-

Г... Ге-е... Гене... Г... Генерато-о-ор...

тва передвижения: чтобы сесть за руль, будь добр отбатрачить лесостепь пешим аллюром, покори горы, продерись сквозь дикие лаборатории и радарные станции.

Однако своих проблем хватает и за баранкой. Камера внешнего вида (а передвигаться на танке лучше именно с ней) словно прилипает к земле, силясь изобразить эффектный ракурс, а в итоге все происходящее перед вашим носом становится необозримым. Битвы в небе — а тут есть и такие — верх аркадной тупости в худшем смысле этого слова: противники налетают предсказуемыми волнами, как в милой, но все же слишком восьмибитной игре Galaga. Такая прямолинейная игровая механика — удел не только Brat Designs, но и всех прочих индустриальных неудачников...

Солдаты (а под вашим началом отряд из нескольких человек, знай только переключайся) именуются здесь грунтами (G.R.U.N.T., Genetically Revived Universal Tactical Sentinel. Больше, больше пафоса!), а уровни утыканы расколотыми яйцами, из которых инопланетное племя и вырвалось — видимо, чтобы тут же разбежаться по кустам. Такая вот аутентичность.

Масла во всю эту кашу добавляет криворукая локализация с немецкого. Фразы вроде «permission given» и проскакивающие в субтитрах нежданные умляуты — обычное дело. Как совладать с этими проблемами, не знают даже разработчики, так ради чего должны мы? Тем более что вознаграждением будет не первое место в чартах и миллионы долларов, а очередная уведенная у Верхувена заставка о «парнях, готовых жысть положить».

И ладно бы только Breed. Как разобраться с мутным потоком «шутеров нового поколения», который хлынет осваивать свежие процессорные и графические мощности в самом скором времени, и не тронуться рассудком — вот главный вопрос экшен-департамента ненаглядного журнала. Новые возможности, повышенные амбиции у «молодых и перспективных» р., очередное поколение помойных игр...

Ничего. У нас на каждую найдется своя рождественская сказка.



Мнение об игре

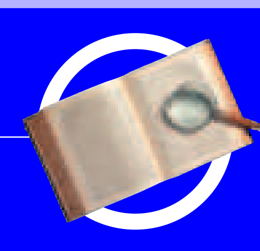
«Breed не закончен. Чтобы называться игрой, ему требуется месяцев шесть бета-тестирования, и тогда, после отлова многочисленных насекомых... А сейчас это полная труба, братья...» — сообщает рубаха-парень Крис О'Риган (Chris O'Regan), сайт www.wickedtoast.com.



The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses

Игра, которая гораздо лучше себя самой. Целое, которое гораздо больше суммы частей. Продуманная и стильная, но ни на что не претендующая игра, чья судьба — затеряться в безликой массе проектов из второго эшелона. Своего рода маленькая трагедия.

Бюджетный квест



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Лор Нолле (Laure Nollet)
ведущий программист: Матье Шопен (Matthieu Chopin)
ведущий художник: Франк Летьек (Franck Letiec)
звук: Жан-Батист Мерлан (Jean-Baptiste Merland)
музыка: Оливье Лувель (Olivier Louvel), Бенуа де Месмей (Benoit de Mesmay)
разработчик: Kheops Studio
издатель: The Adventure Company (www.adventurecompanygames.com)

сайт игры: www.adventurecompanygames.com/tac/egyptian_prophecy
платформа: PC
дата релиза: 30 марта 2004

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ), 16x CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Четыре папируса

Встреча по одежке была донельзя холодной. Единственный абзац в резюме, робко протянутом игрой в окошко приемного покоя, вел речь о какой-то очень выгодной покупке «всего лишь за двадцать долларов». Сама же игра немигающим взглядом смотрела в пол, хотя там не было решительно ничего интересного. Кажется, во всем мире с бюджетниками обращаются одинаково.

Ашот Ахвердян

Квесты, созданные в режиме максимальной экономии сил и средств, — едва ли не низшая каста даже среди «бюджетных» игр, и The Egyptian Prophecy (далее EP) вроде бы и не очень выделяется из общей массы. Блеклые скриншоты, навевающие мысли о конвейере и оффшорных разработках; слово «Египет» в названии — а ведь трудолюбивые квестеры всего мира уже давно должны были растащить несчастные пирамиды по камушкам; и потом — разве в наше время имеет право на существование квест (к тому же претендующий на смежную роль «образовательной» игры), где встречаются первобытные «пятнашки»?

Я с трудом сдерживаюсь — очень хочется дать EP «Наш выбор». Уговариваешь себя: «Спокойно. У этой игры множество недостатков. Сейчас я их перечислю, и все пройдет.»

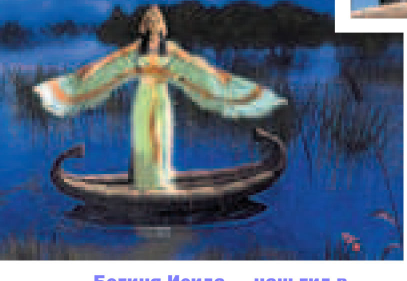
Папирус-пролог

Тысяча-двести-так-сразу-и-не-скажешь-какой-год. (До нашей эры или после?) Рамзес Второй, пока еще мужчина в расцвете лет, предвидя скорую кончину, просит Амона Ра оттянуть переселение в мир иной. Беспокоится правитель, как и положено, не о шкурном, а токмо о судьбах родины — ибо не будет Египту покоя, если отойдет фараон, и непременно настанут темные зловещие времена.

Мы-то знаем, а если не знаем, то учебник всегда под рукой, что прав Рамзес, и долго после его ухода Египет будет ворочаться с одного бока на другой, не находя себе места, и знание это вызывает наше законное сочувствие. Амону тоже небезынтересны дела египетские, к тому же Рамзес II божеству сыном приходится (хотя в игре, кажется, об этом решили лишний раз не напоминать), посему отвечает Амон, мол, будешь ты жить и править, фараон, аж до восьмидесяти с лишним, но за это должен отстроить мне к равноденствию храм с воот таким шпилем! А не успеешь — не будет тебе долгой жизни, умрешь молодым, а учебники перепишут.

Закипели работы на ударной стройке. Но вот беда — трудовые подвиги стали омрачаться многочисленными несчастными случаями на производстве. Со временем, когда жертвой очередной трагической случайности стал самый главный прораб, стройку века парализовало. И фараон посылает на расследование спецпредставителя — чрезвычайную и полномочную волшебницу.

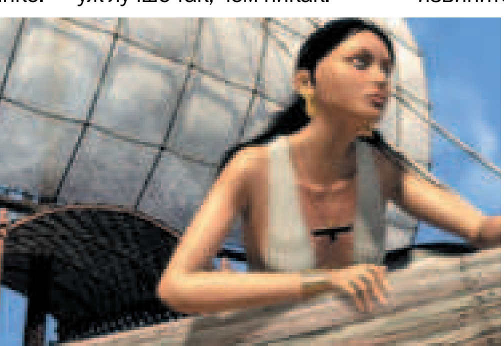
Длинноногая Майя прибывает в строящийся храм и останавливается. Карета подана, теперь мы — это она, а судьба египтян в наших малобюджетных руках. В общем, спасаем мир.



Богиня Исида — наш гид в потустороннем мире.

Папирус о недостатках

На первый взгляд EP очень похожа на «Хрустальный ключ», о котором мы рапортовали месяц назад. Ничего удивительного в этом сходстве нет, так как «Студия Хеопса» помогала в разработке той игры. Те же неравномерности в картинке: местами 360-градусное изображение весьма детализировано, а местами оно являет нам размытые пятна бедных текстур — виртуальный аналог картонных декораций кинолент класса «B». Узнается характерная пластика встречаемых персонажей с их пластилиновой мимикой. По-прежнему раздражают хорошо заметные паузы между парами реплик в диалогах. Это каких, интересно, ресурсов может не хватать современному компьютеру во время расслабленного диалога в двухмерном квесте? Стыдопозор, право слово. Надо отдать должное разработчикам, имеются и явные сдвиги к лучшему. Например, диалоги наконец стали интерактивными — нам позволяют выбрать реплику из двух-трех возможных. Конечно, за исключением пары особо обозначенных мест этот выбор ни к чему, и нам обязательно надо перепробовать все возможные реплики, но уж лучше так, чем никак.



Египтяне не знали про женщин на корабле. И хорошо.

К сожалению, все перемещения между локациями сопровождаются одним и тем же роликом.

Оглушающий дефицит активных точек, к сожалению, никуда не делся. Как и в «Ключе», подавляющее большинство экранов не имеет ни одной активной точки. Окружающая виртуальность пуста, помещение мироздания уже отстроено, но мебель пока не завезли. Когда же мы что-то наконец подбираем, наша героиня не утруждает себя хоть какими-то комментариями. Впрочем, иногда у нее все-таки просыпается внутренний голос, и она внезапно говорит нам, куда следует пойти и что там надо сделать, однако «вспышки самосознания» совершенно не мотивированы, ибо сказанное ею всегда очевидно заранее. А вот погружению это мешает — кажется, что игрок просто навязан героине, без нас она сделала бы все гораздо быстрее.

Иногда барышня способна и на вовсе удивительные вещи. Скажем, посреди дороги она внезапно смотрит вниз и восклицает: «О! Это мне пригодится!», после чего подбирает, извините, высохшие ослиные экскременты. Совершенная неочевидность такого поступка повергает в трепет, тем более что обычно героине подобные выходки не свойственны.

Еще один несколько сомнительный момент — встроенная в игру мини-энциклопедия юного египтолога. Сама по себе она вполне сносна, беда лишь в том, что здесь содержатся описания персонажей игры, доступные к просмотру с самого начала. Зачем встраивать спойлеры в собственную игру?! А ведь для решения некоторых загадок нужно обязательно заглянуть в этот справочник. Поэтому листайте талмуд осторожно, лишнего не открывайте.

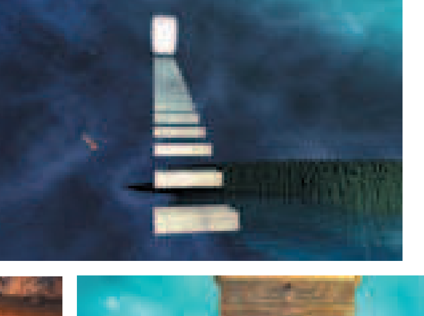
И последнее. В соответствии с текущими общеигровыми тенденциями EP — удивительно простая игра. Здесь практически нереально где-то застрять, любое место не

задерживает нас больше, чем на несколько минут. Не каждый игрок готов променять интеллектуальный вызов на быстрый темп.

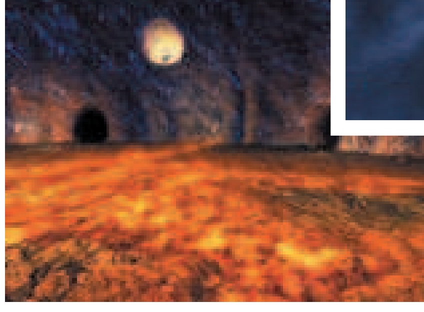
Папирус о достоинствах

При всем внешнем сходстве с «Ключом» ЕР — игра совершенно иного уровня. Во-первых, здесь хорошо поработали над сюжетом. Он не похож на обычное лоскутное одеяло, призванное хоть как-то прикрыть пригоршню головоломок. Напротив, он строен сам по себе, имеет четкий темп и ясную внутреннюю логику. Каждое следующее событие прямо вытекает из предыдущего, все персонажи, включая и нашу героиню, естественно реагируют на прошлые действия друг друга. (А ведь мы давно привыкли, что даже не в самых последних квестах окружающий мир статичен и полностью равнодушен к нашим действиям в соседних локациях.) Эта непринужденность внезапно вдыхает жизнь в казавшиеся картонными декорации. Забываешь сказать уже заготовленную речь-брюзжание, что, мол, в прошлом веке каждый следующий Египет был разительно краше предыдущего и в него хотелось залезть с ногами. Потому что ты уже здесь, плывешь по Нилу.

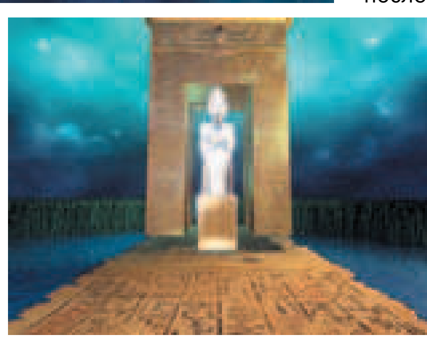
Собственно квестовая часть тоже удалась. Лозунгом разработчиков явно являлось слово «разнообразие». В отличие от игр типа недавнего Mysterious Journey 2, где большинство пазлов — вариации примерно на одну и ту же тему, ЕР балует нас самыми разными загадками. Диалоговый поединок магов, бой со змеей, выполненный в виде настольной игры, применение заклинаний



Лестница из обители Осириса. Когда узнаешь, куда она выходит, хлопаешь себя по лбу: «Конечно! Куда же еще!»



Даже бог, живя в таком месте, невольно огрубеет характером. И все же Птах нам поможет.



Осирис. На самом деле очень, очень отзывчивый бог.

(их список является отдельной частью инвентаря), пазл с подбором замка, исключительно элегантный лабиринт — каждый тип загадок встречается в игре лишь один раз. Кажется, авторам легко удается все — даже загадка на время, которую неизбежно приходится проходить несколько раз, вызывает вовсе не фрустрацию, а приток адреналина (запланированный!). Браво, ведь на подобных вещах прокалывались даже весьма опытные разработчики!

Выдержан и общий темп игры: вначале мы легко скользим по сюжету, лишь изредка отвлекаясь на квестовые дела; во второй половине игры количество загадок все возрастает; последняя же часть действия, начинающаяся путешествием по реке Смерти, является настоящей кульминацией, и мы уже и шагу ступить не можем, не поквитавшись с очередной задачей.

В целом — да, это хороший, крепкий квест. Но в процессе прохождения даже не задумываешься о том, что игра достойна каких-то особых почестей. Пожалуй, крепкое «хорошо», и не более. Никаких восторгов, только сдержанная похвала. Тогда откуда же взялись шальные мысли о «Нашем выборе»?

Папирус-эпилог

Три головокружительных дня, за которые проходится эта игра, пролетят совершенно незаметно. Множество событий, неожиданные друзья и предатели, боги-союзники и боги-противники, измены и интриги, мистические тайны, наветы и неизбежная победа сил добра — вы промчитесь сквозь это, спасете Египет, все будет построено в срок, и Рамзес II будет еще долго править процветающей страной.

И вот тогда, после просмотра заключительного ролика, вы внезапно подумаете, что это была не просто хорошая, а очень хорошая игра. Эта мысль вернется и на следующий день, когда вы будете вспоминать пасторальное спокойствие реки Смерти, ту клаустрофобию, волны которой захлестнули вас при посещении тесной гробницы, сварливого мастера, что сидел на берегу пруда, докрасна раскаленный подземный мир, стук капель в последней пещере...

Удивительно, но ЕР оставляет чудесное, волшебное послевкусие, зачастую недоступное даже самым удачным проектам. И вы, вспоминая изюминки пережитого приключения, удивляясь, как все ловко укладывается в единую ясную картину, рассматривая мысленным взором детали, на которые по ходу игры в спешке не обращали внимания, постепенно привыкните к мысли, что эта игра достойна высоких оценок и уж никак не заслуживает позорного клейма «еще один бюджетный проект».

Пройдет еще три дня, и вы будете спрашивать у себя: «Ну как же, как они могли не дать такой игре «Наш выбор»? Как они могли не заметить, проглядеть, не оценить?..»

А вот так. Рецензент не может, не должен раздавать призы игре такого (см. «Папирус о недостатках») уровня, даже если об этой игре потом приятно вспоминать. А внутренний голос приходится сперва переубеждать, потом игнорировать, а затем и вовсе душить. Так рецензент становится сухим, бездушным человеком. Что поделаешь, производственная травма.

«Операция Silent Storm: Часовые»

Продолжение Silent Storm — лучше, интереснее, короче.



Походовая стратегия



Те, кто

ведущие гейм-дизайнеры: Павел Епишин, Александр Мишулин
ведущий программист: Андрей Плахов
художники: Ирина Валенсия-Кампо, Виктор Сурков и др.
сценаристы: Сергей Величко, Александр Мишулин и др.
музыка: Андрей «Archont» Федоренко, Геворг Эмин
продюсеры: Сергей Орловский, Дмитрий Девишев
разработчик: «Нивал» (www.nival.ru)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: www.nival.ru/rus/sa_info.html
платформа: PC
дата релиза: 23 апреля 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 2200+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 4x CD-ROM, 3 Гбайт на жестком диске.

Под напором стали и огня

Silent Storm возвращается — исправленный и дополненный. В мире победившей инверсной кинематики дроворуб по имени Борис под атмосферный саундтрек наблюдает гримасы платной медицины, практикует AI-физкультуру, сталкивается с выдающимся дизайном миссий и прикусившими язык соратниками по борьбе. Впрочем, знать об этом вам пока не положено...

Олег Хажинский

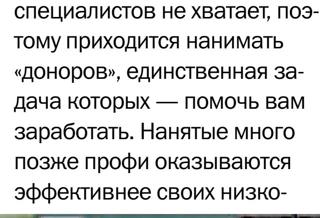
Разработчики Silent Storm въехали в посудную лавку походовых стратегий на танке последней модели — прямо через витрину. Когда звон битого стекла смолк, а дым рассеялся, в открывшихся люках показались головы дизайнеров Епишина и Мишулина. «Ну и как вам?» — с участием поинтересовались они у застывших в изумлении игроков. Город был взят без боя, однако сделать счастливыми всех все равно не получилось. Сегодня ниваловцы напоминают не танкистов, а эдаких акробатов-канатоходцев, — шаг за шагом они бредут по тонкой проволоке зрительских интересов. Понравиться всем — не выйдет по определению, понравиться большинству — потерять лицо, а вместе с ним самую верную часть аудитории.

«Часовые» между тем хотят быть разными. Уровень сложности в игре можно настроить «под себя», определив ключевые параметры игры с точностью до процента. Редактор уровней, который уже сейчас можно найти на сайте Nival, позволяет опытным игрокам пойти еще дальше. Остальным достаточно выбрать уровень сложности «нормальный» и очутиться в одной камере с вооруженным топором человеком.

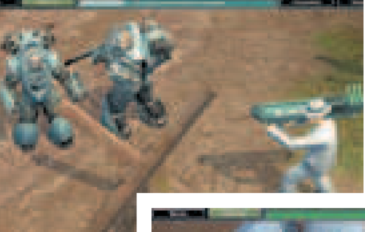
Борис, ты прав

«Часовые» оказались на удивление компактными: полтора десятка миссий, несколько «случайных стычек», четыре альтернативные концовки (собери их все!) тертыми стратегами проходятся за двое су-

ток без сна, на одном кефире. Ощущение: полный восторг. Впрочем, после первых боев игрока ждет неприятное открытие — персонажи теперь тратят «очки хода» на каждый чих, включая перекладывание предметов; гранаты «убавили», а пистолет оказывается слабее бейсбольной биты — даже после трех попаданий в голову противник не прекращает жизнедеятельность. Вместо тайных агентов под нашим руководством — скованные артритом всех конечностей, полуслепые инвалиды. И это бывшие герои операции Silent Storm! Совет дня: держитесь. Чуть позже вы поймете и, скорее всего, оцените авторское решение. Кстати, гайки ролевой системы подтянули в правильном направлении — навыки в «Часовых» развиваются быстро, а вот за очередным «умением» приходится побегать.
И еще открытие: инвалиды просят целые состояния за великую честь таскать за вами трофеи с поля брани. В начале игры денег на хороших специалистов не хватает, поэтому приходится нанимать «доноров», единственная задача которых — помочь вам заработать. Нанятые много позже профи оказываются эффективнее своих низкоуровневых коллег буквально на порядок. Снайпер 7-го уровня, выращенный вами в тяжелых боях, потратит на удачный выстрел целый ход. Точно такого же результата г-н Климов (15-й уровень, $29000) добьется выстрелом из карабина навскидку, причем AP останется еще на пяток таких же залпов...
Кадры решают все? Не только. Среди новых заданий, которые подкидывает штаб, есть исключительно интересные и сложные миссии, которые можно пройти совершенно в разном стиле. Виданное ли дело — в «Часовых» фраза «захватить живым» означает, что захваченный должен остаться живым! Как его, неубитого, вынести из зоны боевых действий? Не всаживать же ему в голову очередь из MP40! Сложная, сложная игра...



Война позади, и требования к форме одежды уже не столь высоки, как раньше. Тем более что у пижона в белом — лучевое оружие BHLG 1Z: пробивная сила — 107, сложность использования — низкая. Вопросы есть?



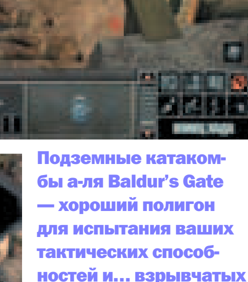
Мужчина в белой шляпе размышляет о том, сколько выстрелов в голову отделяет его от смерти. Подскажем: три или четыре.



Наемники на коленях умоляют сестру выдать им еще немного обезболивающего, но женщина непреклонна: возвращайтесь с деньгами, продам.

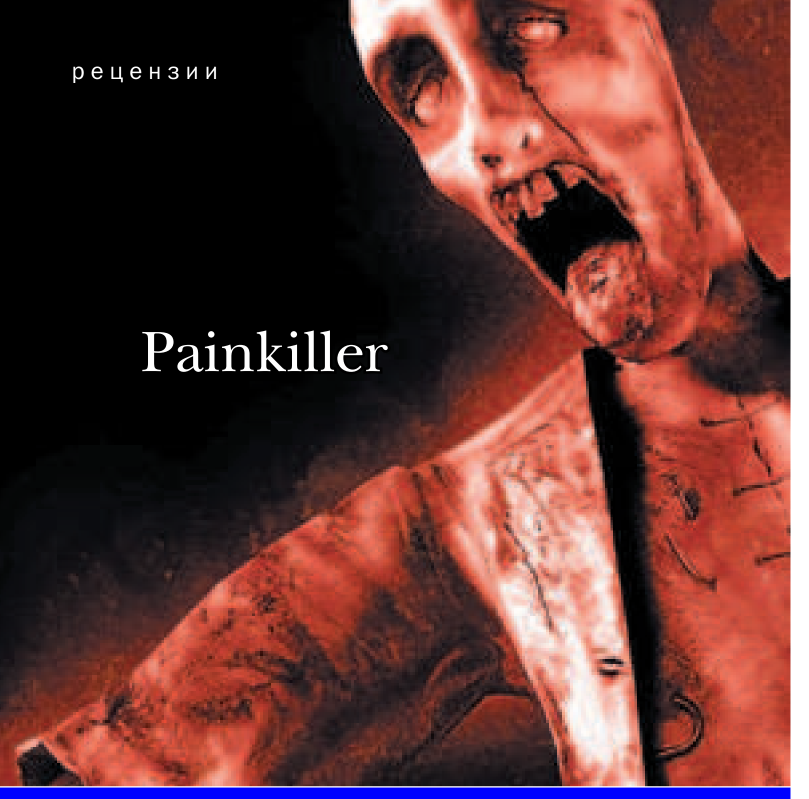
Лег, встал

Искусственный интеллект, согласно обещаниям, стал более «осторожным».
Противники стараются занять тактически выгодные позиции, освоили фланговые маневры, научились лечить друг друга (омерзительно!) и активно используют снайперов. Есть живые свидетели, которые видели, как управляемый AI солдат сам залез на крышу! Вместе с тем «осторожность» в ближнем бою оборачивается у AI тяжелыми нарушениями психики. Вместо того чтобы бежать со всех ног или стрелять в лоб, противник порой начинает мучиться: принимает позы, крутится в растерянности, делает пару выстрелов, перезаряжает оружие... Обидно, что подобные «артефакты» всплывают в самой первой, вводной, миссии, которая, согласно всем учебникам, должна быть просто идеальной.
Между тем придираться к мелочам нет никакого желания. Увлеченный игрой человек найдет любое оправдание странному поведению противника, его фантазия дорисует недостающие оттенки сюжета, а за неуклюжими строчками диалогов он в силу своей испорченности прочтет все, что хотели, но не смогли сказать авторы.
«Часовые», как и первая часть, исключительно хороши в деталях, а физический движок превращает в театрализованное представление каждый залп из станкового пулемета. Отдельные миссии выстроены настолько удачно, что хочется переигрывать их еще и еще раз — открывая новые тактические нюансы. Прошедшие через горнило «Обороны базы» ветераны уровня «impossible» молча пожимают друг другу руки.
И все же грандиозный музыкальный инструмент под названием Silent Storm еще не исполнил свою главную партию. «Часовые» звучат честнее и чище, чем оригинальная игра, однако, и мы уверены в этом, в «Нивале» способны на большее. Silent Storm удалось с успехом закрепиться на рубеже «походовых тактических». Пора двигаться вглубь территории. И, сдается нам, эта экспедиция не за горами.





Подземные катакомбы а-ля Baldur's Gate — хороший полигон для испытания ваших тактических способностей и... взрывчатых веществ. Да, взрывная волна распространяется в узких коридорах как нигде хорошо.



Надгробный, надеюсь, камень над движением аркадных шутеров. Два процесса в современных КИ жутко напоминают перекладывание лопатой фекалий в сидячем положении: рост с нуля на каждой новой карте RTS и методичное изведение монстров в каждой новой герметически закрытой комнате аркадного FPS.



Те, кто

ведущий разработчик: Адриан Чмиларц (Adrian Chmielarz)
арт-директор: Анджей Познански (Andzej Poznanski)
ведущий программист: Бартоломей Соколовски (Bartlomiej Sokolowski)
сценарист: Адриан Чмиларц
композитор: Адам Скорупа (Adam Skorupa)
разработчик: People Can Fly (www.peoplecanfly.com)
издатель: DreamCatcher Games (www.dreamcatchergames.com)

сайт игры: www.painkillergame.com
платформа: PC
дата релиза: 12 апреля 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1500 (рек. Pentium 4 2400), 384 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.1+, 6x CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Пария

Все, Painkiller оказался последней каплей. Я стерпел обе части Serious Sam, Will Rock, Dredd vs. Death, FireStarter… Но после еще пары-тройки десятков уровней того же самого, простите-извините, непотребства что-то во мне надломилось. Больше так не может продолжаться. Аркадный шутер от первого лица должен медленно и мучительно умереть.

Фраг Сибирский

Вспомните, какие красивые и умные игры делали в жалких двух с половиной измерениях! У разработчика Painkiller в распоряжении имелись все три, плюс шикарный графический движок (люстра в опере), модный физический (мне до сих пор нравятся эти выстрелы из шотгана в стиле «Десперадо» и цепная реакция взрывоопасных объектов, происходящая с многозначительной оттяжкой), вполне приличные архитекторы уровней (еще одна люстра в опере) и даже настоящий сценарист (не уверен, какому из этих словес стоит примерить на себя кавычки)... У той же Blood не было ни того, ни другого, ни третьего.
Но в наше время почему-то какой шутер, на каком бюджете и в какой стране ни собирают, все равно выходит вьетнамская имитация южноамериканской копии проклятущего Serious Sam.

Его библиотека
К ноге Painkiller жмется довольно-таки замысловатый сюжет (ваш любимый «Хитман», помещенный в декорации «Божественной комедии»). Подан он, правда, отдельно от всего. Знаете, как в видеомагазинах стыдливо укрывают секцию порнографии? Точно так же в шутерах от первого лица прячут разные литературные извращения.
Стрелков, мучающихся острой нехваткой драматургии, девелоперы FPS на людях презирают, но с глазу на глаз советуют зайти попозже. После расправы над особо свирепым боссом, пока все нормальные игроки

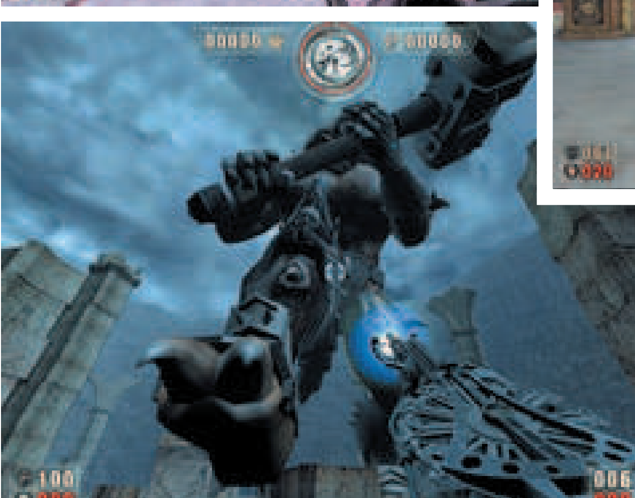
курят в коридоре, этих изнеженных библиофилов заведут в специальную кабинку и покажут пафосные монологи, историю размещения очередного божественного заказа на демонического генерала с мерзкой фотокарточкой, мертвого героя и героиню без верха, но зато со стратегически верно размещенными локонами...

Жестокая антилитературная традиция, конечно, традицией, но мне все равно както не по себе. Какой вообще смысл вносить сюжетные длинноты на отдельной тарелке? В чем тайная суть такого авторского замысла? Против шутера вообще без всякой предыстории слова не скажу. Но кто, простите, будет терпеть вашу графоманию и бездарно перевранные цитаты из скверных голливудских фильмов, если эта графомания и эти цитаты даже минимально не соотнесены с трехмерным действием? Что, думаете, не ведавший сюжета на протяжении шести уровней человек не оборвет небрежным кликом обильные словоизлияния после седьмого?! Ага, как же! Великим мастерам позволительно скармливать нам предысторию в отдельном текстовом файле. Только предыстория эта должна быть хотя бы лаконичной. «Монстры напали на марсианскую базу»... Учитесь! Коротко и богато возможностями, как выстрел из шотгана. Есть еще надежные «пришельцы поработили Лос-Анджелес» и «случился апокалипсис, и население планеты З. обратилось в кровожадных мутантов». А что-то вроде «вы и ваша жена погибли в автокатастрофе (в день рождения жены), жену взяли в рай, а вас нет (по причине темного прошлого), и теперь вы обречены болтаться между землей и небом, выполняя поручения деликатного свойства по наводке господней, хотя, конечно, не знаете точно своего места в этой изощренной партии...» Нет, такое, уж извините, никто читать в свое свободное время не будет. И смотреть тоже. Неужели настолько трудно отыскать какие-то точки соприкосновения между дизайном уровней и сценарием? Замкнуть одно на другое? Зачем плевать в лицо интриге, на кой вышвыривать за дверь мотивацию? А, что с вами разговаривать...



Вы поверите, если я скажу, что это безобидный NPC нулевого уровня?

Эта «люстра в опере» делает сочинение подписей к картинкам аркадного шутера от первого лица несколько менее мучительным занятием.



Как ни странно, хуже всего приходится даже не тогда, когда этот молот опускается на героя сверху, а тогда, когда молот бьет мимо. Перед смертью — долгий неприятный полет.

Ты — легенда?

Serious Sam испортил дизайн всех КИ в целом, а дизайн шутеров от первого лица в особенности. Раньше телепортация монстров к нам за спину считалась дурным тоном. Ампутация игроку путей к отступлению герметичными переборками — тоже. Прежде мы разгуливали по красивым готическим уровням и искали монстров, переживая попутно всякие интересные приключения. Нынче уже монстры бегут по красивым готическим уровням за нами, и все приключения (взорванные бочки и коробки с динамитом, упавшие колонны, провалившийся пол) достаются на их долю.

Это монстры проявляют знание окружающей обстановки и игровое мастерство. Мы сами стали монстром из старого FPS. Держим нажатой гашетку и стрейфимся в одном направлении...

У аркадных шутеров отсутствует средний класс сложности. В FPS старой школы сложный уровень определялся умением не ввязываться в ненужные стычки, обеспечивать себе тактическое преимущество, заняв выгодную позицию на архитектурном объекте со снайперской винтовкой. В FPS эпохи Serious Sam боя

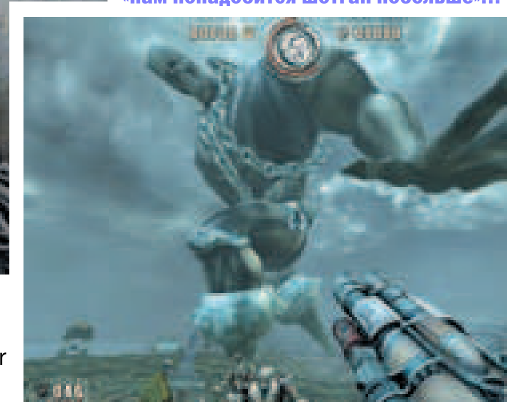


не избежать, каждую стычку нужно испить до дна, иначе просто не откроются переборки (а по окончании уровня вас издевательски поздравят со 187-ю убитыми монстрами из 187... ребята, это все равно что глушить рыбок в аквариуме!), а любое тактическое преимущество в мире, где взамен убитого врага за твою спину отправляются еще шестеро, донельзя относительно. В Painkiller узкий мост перед лицом наступающей орды тварей не благословенье, а смертельная ловушка для героя, мясорубка... Стоит чуть-чуть замешкаться, и точно такая же орда возникнет и с другой стороны моста. Это НЕПРАВИЛЬНО. Такого НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ. Какую бы красивую коробку нам в этот раз ни подсовывали, если в каждой комнате тебя отрезают дверями от окружающего мира и заставляют терпеть получасовую атаку хорошо бронированных рыцарей — ЭТО НЕ ДИЗАЙН. А уровней сложности в Painkiller, конечно же, два. Легкий и непроходимый...

Липовые бонусы, знакомые нам по FireStarter. Карты Таро двух расцветок сулят сомнительные перспективы «скоростной перезарядки» и «увеличения времени использования карт Таро». Оружие совершенно пресно и неинтересно по отдельности, в блоках же оно ухитряется быть еще более пресным и неинтересным... Скомбинировать шестиствольный пулемет с ракетницей — это, конечно, последний писк оригинальности. Одновременно-то пускать ракеты и разряжать стволы все равно нельзя! Что, прикажете визжать от восторга только потому, что вы избавили меня от необходимости переключаться с «изделия номер четыре» на «изделие номер шесть»? Нет, спасибо, я уж лучше вас текстами в журнале Game.EXE со свету сживу. И куда все-таки прикажете девать этот ублюдочный гибрид помпового дробовика и двустволки? Не о принципе действия говорю, а просто о внешнем виде! Думаете, этот монстр твердит о вашей самобытности и неповторимости? Нет, он кричит только о том, что оружейные дизайнеры в вашей команде так и не смогли договориться, к какой фракции будет принадлежать ваш FPS — к Школе помповухи или же к Лиге двуствольного обреза...

В оружейном цирке Painkiller мне нравится ровно один момент. После попадания из замораживающей пушки враги не сразу замирают глыбами льда, а, замедляясь, делают еще одно-два движения, копируя поведение робота из «Терминатора-2». Появляется время для смачной однострочной реплики собственного сочинения.

Человеку с шестиствольным огнеметом место в новой игре про Джеймса Бонда, а не в готическом хорроре...



Как выразился бы герой фильма «Челюсти», «нам понадобится шотган побольше»...

Искупи меня

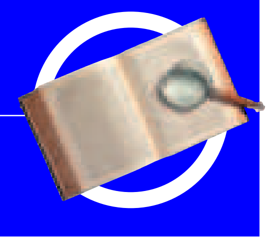
Painkiller пройдет только очень незлобивый и терпеливый человек. У авторов, помимо всего прочего, начисто отсутствует чувство катарсиса. За мультиминутным напряженным сеансом нажатия гашетки и стрейфа в переполненном монстрами музейном зале свинских, непристойных габаритов они, не моргнув глазом, устраивают еще один (а в хороший день — пять-шесть) такой же сеанс в еще большем зале. Это очень глупо, изнурительно, бессмысленно, и то ли восприятие притупляется, то ли монстры и уровни в самом деле чем дальше, тем менее интересными становятся... От рыцарей, картинно сносящих друг другу головы на старых кладбищах, к огнеметчикам в бронежилетах. В самом-то деле?

Ну, одна черта, за которую Painkiller стоит не бить прикладом в ухо, а дружески похлопать по плечу, — библейский размах боев с боссами. Пусть эти ребята — близнецы-братья (огромный мужик, огромный прозрачный мужик, огромный мужик с молотком и огромный мужик с крыльями), пусть стрелять в них так же увлекательно, как в неподвижно стоящий небоскреб... Все-таки они выводят героя в расход космическими, стихийными приемами, которыми нельзя не восхищаться. В самом деле, от первого лица интереснее всего наблюдать две вещи: засасывание человека торнадо и низвержение его в водоворот. Этому нас еще Эдгар По и Франк Баум учили. А когда такой титан-элементаль повержен, он отнюдь не падает замертво... Он взрывается вместе с текущим планом реальности. Если в будущем кто-то задумает заново проиллюстрировать Библию, ему не нужно будет гоняться за лучшими рисовальщиками планеты, дабы отобразить всяких там крылатых мужичков, разбивающихся о твердь земную в языках пламени. Скриншоты Painkiller вполне подойдут.

Forever Worlds

Очень смешной квест. Да, он низкобюджетен, но когда в последний раз вы наблюдали слова «квест» и «смешной» в одном предложении? Более того — это смешной квест от ПЕРВОГО лица. Высмеивается даже отсутствие плоти у главного героя.

Квест



Те, кто

ведущий разработчик: Коуртлэнд Шекспир (Courtland Shakespeare)
арт-директор: Майкл Астрахан (Michael Astrachan)
ведущий программист: Марк Бамфорт (Mark Bamforth)
сценаристы: Гэри Гринбург (Gary Greenburg), Джереми Карекен (Jeremy Kareken), Коуртлэнд Шекспир
композитор: Стивен Сауви (Steven Sauvi)
разработчик: Hexagon Entertainment
издатель: The Adventure Company (www.theadventurecompanygames.com)

сайт игры: www.adventurecompanygames.com/tac/forever_worlds
платформа: PC
дата релиза: Апрель 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 7.0, CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Год просветления

Позитивное впечатление от низкобюджетной игры — казус восприятия. Разработчики value titles наделены мудростью древнекитайских монахов. Ужасные графика, звук, управление, сумбурно изложенный сюжет — все это ступеньки монастыря Шаолинь...

Маша Ариманова

Много часов таская по ступеням коромысло с полными ведрами (в случае квестов — комбинируя и охотясь на пиксели в более чем экстремальных условиях), игрок или умрет, или сумеет разглядеть за наделенной всей привлекательностью гладильной доски картиной нечто большее, лучшее, чего ему никогда не увидеть в красивых, хорошо звучащих и мастерски написанных играх. С жесткой земли на звезды смотришь совсем иначе, нежели с пуховой перины. Дорогим комфортным развлечениям с каждым годом становится все труднее заставить игрока полюбить себя. Дешевым первобытным игрушкам это сделать с каждым годом все легче. Наверное, чем дальше в лес прогресса, тем больше мы стремимся к идеалу текстового квеста. Графика — самое худшее, что случилось в истории КИ. Мы все ощущаем это на подсознательном уровне, но проклятый маркетинг заставил нас любить 3D-акселераторы и высокие разрешения. Каких-то полгода без квестов на голодном пайке низкобюджетных Virtual Tools-поделок — и в душе каждого беспокойно заворочалось давно уснувшее чувство. Мы видим прекрасное даже в Crystal Key 2 и The Egyptian Prophecy. Мы пробуждаемся.

Игольное ушко

Разработчики Forever Worlds (FW) сделали все возможное и невозможное, чтобы в их квест нельзя было играть. Аналогом этой картинки в эпоху текстовых адвенчур было бы слово «ептыть». Все звуки и музыку записали, высунув микрофон в окно офиса. Перемещение по локациям больше всего напоминает запуск волчка — географически результат совершенно

непредсказуем. Правая клавиша мыши почему-то реанимирует игровое меню, из которого так просто вас никто не выпустит. Использование предметов — не повседневная рядовая операция вроде перехода улицы на зеленый свет, а таинство и священнодействие. Сперва требуется пометить курсором полюбившуюся головоломку — камера отъедет назад, как будто мы не объект собрались на пазл использовать, а фотографию делать.

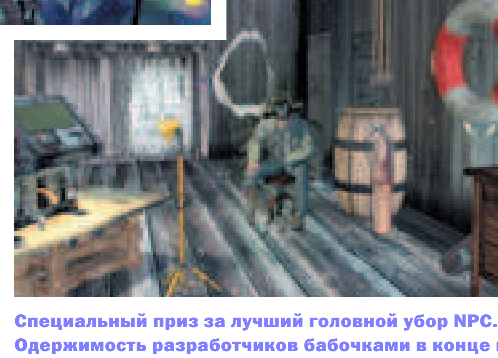
Когда пазл застегнул все пуговицы и пригладил, поплевав на ладонь, волосы, можно приступать ко второй фазе. А именно открыть инвентарь, что осуществляется снайперским кликом на пиктограмме размером с ушко иголки. Теперь остались сущие пустяки: выбрать объект из череды себе подобных, чтобы он возник, большой и красивый, в центре экрана, выбрать объект еще раз, теперь уже из центра экрана, и, крепко держа его курсором, протащить сквозь ту самую «иконку» размером с игольное ушко... И вы не представляете, как можно затруднить процесс прохождения квеста, всего-навсего совместив клавишу смещения поля зрения с клавишей всех остальных операций!

То, что в FW играют, то, что FW рецензируют, то, что о FW до хрипоты спорят на крупнейших квестовых форумах, — все это подтверждает мою теорию о грядущем полном вытеснении графических квестов и пиксель-хантинга квестами текстовыми без всякого средства взаимодействия с пользователем вообще.

Пытаться соблазнить бананом обезьяну, которая на самом деле не обезьяна, а замаскированный человек с коэффициентом интеллектуального развития вдвое больше вашего, — как это унизительно!



Нет, это вовсе не фабрика по перекрашиванию бабочек. Клянусь, это офис Hexagon Entertainment! Что видим, то и рисуем.



Специальный приз за лучший головной убор NPC. Одержимость разработчиков бабочками в конце концов себя оправдывает.

Охота на бабочек

Ваша инициация начнется с того, что вы моргнете. Рано или поздно Forever Worlds вызовет у вас недоуменное хлопанье век. Может быть, это случится в момент, когда герой полетит вниз со скалы, неуклюже взмахивая украденными крыльями и издавая истошные вопли. А может, в момент, когда с преграждающей путь обезьяны слетит голова и выяснится, что на самом деле это давно и безуспешно искомый палеонтолог в маскарадном костюме...

Сей квест совсем не так прост, как кажется на первый взгляд, и совсем не так запутан, как кажется на второй. Ящерица-помощник, назойливо бубнящая в ухо, — это нормально, мы к такому привыкли. Вот когда мы эту ящерицу увеличиваем в размерах на специальном аппарате, взнуздываем ее и лихо катим на (не прекращающей болтать) рептилии к вершине вулкана... Это, простите, уже отдает гениальностью. Если сам герой уменьшается в размерах и летит на пчеле — это не странно. Странно — когда у пчел есть собственная авиакомпания, рекламный плакат которой висит на стенке офиса Службы Ухода За Мирами. После этого испытываемые в аэродинамической трубе бабочки воспринимаются вполне адекватно.

Сюжет FW бережно и осторожно рассчитан. Из обмена телами сделана игра в наперстки, «три листика» в условиях многократного и злостного нарушения пространственно-временного континуума. Пересказать эту вакханалию, пожалуй, нельзя.

Давайте так: это история, в которой абсолютно уместна ящерка, с большим старанием выговаривающая «гав».

FW держится на смешных, блестяще написанных монологах. «Джек! Как ты изменился! Ты стал ниже. И волосы у тебя темнее. И ты больше не Джек...» Или: «в жизни больше не буду касаться ни флоры, ни фауны. До конца моих дней — только стекло и пластик»... Игра сделана людьми с огромным чувством юмора. То, что этих людей на километр нельзя подпускать к производству квестов, — вполне простимый недостаток.

Что касается самих пазлов... Тут они, плохие ли, хорошие ли, не играют заметной роли. Это большие дорогие квесты можно мерить на пазлы. В играх класса Forever Worlds от них с удовольствием отказались бы вообще... Только, понимаете ли, value titles без жанра в природе не случается.

Crusader Kings

Шведские кудесники из Paradox вспомнили о семейных ценностях — самое время для начала крестового похода на RTS.



Генеалогическая стратегия



Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Хоаким Бергвист (Joakim Bergqwist)
ведущий программист: Йохан Андерссон (Johan Andersson)
сценарист: Хенрик Ротен (Henrik Rothen)
арт-директор: Маркус Эдстром (Marcus Edstrom)
продюсер: Йохан Андерссон
композитор: Инон Зур (Inon Zur)
разработчик и издатель: Paradox (www.paradoxplaza.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)

сайт игры: www.paradoxplaza.com/crusaderkings.asp
платформа: PC
дата релиза: Апрель 2004 г.

Системные требования

Windows 95/98/ME/NT4/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX-совместимая видеокарта, DirectX 9.0b, 4x CD-ROM, 450 Мбайт на жестком диске.

Отцы и дети

Шведы из Paradox продолжают упражняться в искусстве каллиграфии. Шесть игр на одном движке, устаревшем еще до своего рождения, — одна сложнее другой. Повторяющаяся игровая механика, полное отсутствие атмосферы, штабеля выпадающих экранов, минимум графики... Воплощение минимализма. Почему мы о них пишем? Потому что это очень хорошие шведские игры.

Олег Хажинский

Ситуация сложная. С одной стороны, чтобы всерьез заняться Crusader Kings, вам придется уйти с работы или взять академический отпуск в институте. О других играх надо будет забыть, абсолютно. Суперкомпьютер с 3D-картой последнего поколения продайте — на вырученные деньги сможете прокормиться какое-то время. Crusader Kings система практически не нужна — запустится на всем, где есть экран и клавиатура.

С другой стороны, я понимаю, что увлечь вас Crusader Kings мне вряд ли по силам. Что Crusader Kings, по современным меркам, едва ли можно назвать игрой. Что поезд под названием Europa Universalis (EU) за четыре года ушел слишком далеко и, если вы чудом не оказались среди пассажиров, бежать вам сейчас по шпалам, роняя чемоданы. «Стой! Стой, говорю!» Поздно. Чтобы сухо и спокойно, без деепричастных оборотов и прочих прилагательных описать, что же такое Crusader Kings, нужно ровно в два раза больше полос, чем я запросил у Главковерха. Кроме того, больше половины возможностей этой игры я не представляю еще и сам — спустя неделю бесконечной возни с вассалами, субвассалами, королевским доменом, бастардами, этим невыносимым Папой с его Граалем, будь он трижды неладен, и собственным наследником, который — стоит отвернуться — норовит загнать тебе нож в спину по самую, гад, рукоятку.

Гений HR-менеджмента

По сравнению с «началом координат» (сиречь EU2) игра стала компактнее — «всего» триста лет средневекового феодального хардкора, три большие кампании: некрасивая история с королем Вильгельмом (Гастингс, 1066), 3-й крестовый поход (1187), Столетняя война (1337). Авторы не поленились поделить божий свет на тысячу и четыре микроскопических провинции — одна из них непременно достанется вам, если титул графа — это предел ваших мечтаний.

Прочим стоит задуматься о титулах посерьезнее: герцогу предложат на выбор около сотни территорий из нескольких графств, королю — пару десятков стран. Вы сами решаете — управлять вассалами и дарить титулы направо и налево или быть одним из этих вассалов, верностью и боевой доблестью завоевывать титулы и графства, лелеять надежду удачно спихнуть замуж дуреху-дочь и, стоя в стороне от большой политики, маневрировать вместе с генеральной линией церкви.

Лишенный доступа к IT-технологиям, король физически не в состоянии управлять страной самостоятельно. Он зависит от придворных, чьи способности становятся продолжением его собственных качеств, — кого приблизить, кого отправить в тьмутаракань?.. Контролировать все территории невозможно, и нам приходится предлагать покровительство влиятельным рыцарям, одаривая их землями. Конечно, в обмен на верность, престиж и часть прибыли. Вассалы самостоятельно ведут строительство на своих территориях, сами заботятся о расширении владений и очень осторожно относятся ко всему, что затрагивает их личные интересы.

Конечно, в трудную для страны годину король может потребовать от подданных финансовой или военной поддержки, но получит ли он ее?

В Средние века технические инновации распространялись чрезвычайно медленно. Здесь засевают в три поля, а у соседей могут и в два.

Выбор спутницы жизни наследнику — один из самых важных моментов. Пульс 120, пот заливает лицо, генеалогические деревья переплетаются, и их хищные плоды норовят укусить за глазное яблоко.



Разработчики проделали огромную работу, создав для каждого графства уникальный герб.

Всем почет

Подаренный титул очень трудно забирается обратно, и потерявший лояльность вассал вполне может уйти к другому господину — вместе с пожалованными землями. Границы вашего государства как никогда зависят теперь от личных отношений с феодальной знатью и святыми отцами. Благочестие и престиж — вот система координат, в которой существует опытный игрок.

Каждый персонаж мало того что обладает именем, фамилией и титулом, так еще и описывается дюжиной характеристик: военные таланты, дипломатичность, интриганство, способности менеджера и пр., плюс личные качества: храбрость, мстительность, тщеславие... Интересно, что в течение жизни личности наших замечательных рыцарей изменяются, обрастают новыми деталями. К примеру, если с постоянством отвергать предложения мира, вы заслужите «перк» «неотесанный дипломат». Охочие до женского пола получат приставку «сластолюбец», а бесстрастная математическая модель увеличит вероятность появления незаконнорожденных отпрысков, которые позже, лет через двадцать, уж будьте уверены, непременно сыграют свою роль.

Генеалогическое древо любой, даже самой ничтожной личности отслеживается с излишней, как иногда кажется, точностью. Ткни мышью в профиль своего подданного — и провалишься в точно такой же экран, с уже его достопочтенными родственниками, вассалами, наследниками... Зачем это? Дело в том, что военная экспансия в Crusader Kings — дело неблагодарное. Агрессия против христианского мира воспринимается окружающими без должного понимания: лояльность вассалов падает, и даже собственные дети в итоге могут отвернуться от отца и устроить небольшую революцию с очень неприятным для династии в целом финалом. Крестовые походы поощряются — но неверные сильны, их много, с победой удается вернуться не всегда.

Куда более изящный метод — грамотно выдать дочь за нужного герцога, подождать лет сорок, когда ваши дальние отпрыски появятся в линейке наследников правильного королевства, заявить свои права на территории, избавиться от вероятных конкурентов (локальные войны, покушения, несчастные случаи — все бывает) и — та-да! Почти не нарушая закон, вы стали больше в два раза. Звучит сложно? Так и есть.

Не удивлюсь, если скоро появится отдельная программа, которая на основе данных из save-файла просчитает оптимальную линию браков для ваших детей и детей ваших самых верных вассалов. Самостоятельно проделать такую работу — дело, достойное настоящих героев. Давая согласие на очередной брак, порой чувствуешь около своего виска дуло пистолета. Щелчок — и тишина. Пули здесь летят веками. Crusader Kings — игра отложенного действия, RTS для титанов, развлечение не для каждого.

P.S. Непременно испытайте на себе многопользовательское действо. Если, конечно, сумеете найти такого же второго...

«Власть закона»

Раньше был «Код доступа: РАЙ», а теперь вот «Власть закона». Или наоборот, потому что второе суть приквел к первому. Шаг назад в истории, шаг вперед в реализации. А в целом — полтора шага в правильном направлении.

Тактическая стратегия
с элементами РПГ



Те, кто

руководитель проекта: Виталий Шутов
ведущий программист: Сергей Загурский
арт-директор: Игорь Михальчишин
музыка: Александр Щукаев
разработчик: MiST land-South (www.mistgames.ru)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

сайт игры: www.polgame.com
платформа: PC
дата выхода: Апрель 2004 г.

Системные требования

Windows 2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4/Athlon XP), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce 3 со 128 Мбайт ОЗУ), 8x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Прививка от будущего

Все меньше коллег по человечеству верят в светлое и радостное будущее. Любая мало-мальски соображающая особь рано или поздно приходит к мысли, что в перспективе нас поджидает либо post-nuclear, либо, в лучшем случае, cyberpunk. Создатели фильмов и игр — люди мало что душевные, но еще и впередсмотрящие. С их чуткой помощью мы постигаем стиль и атмосферу грядущего.

Вурмонд Хсиутт-Мухин

Но самое главное — потихоньку привыкаем к жизни в мире завтрашнего дня.
Кстати, старина Уинстон Ч. тоже был крайне умным, проницательным и страшно наблюдательным дядькой. Но даже он не мог знать (и, наверное, не должен был), что к 2170 году неуемный человеческий гений выдумает себе новый, гораздо более продвинутый способ держать граждан в узде. Который будет самым лучшим, самым справедливым и самым честным. Который устроит всех. А кого не устроит (буде таковые сыщутся) — так на то и сохранится всеобъемлющая полицейская функция. Все вокруг окажутся не по заслугам счастливыми, но если кто-то кое-где у нас порой — то придется работать с отдельными недочетами на местах. Искоренять и наставлять на истинно верную магистраль. Уцелеют далеко не все, но ведь это, пожалуй, и не главное — лишь бы Система спала спокойно...
Примерно так рассуждала юная Кэти, поступая в полицейскую академию на отделение «Enforcement». Вскормленная в интеллигентной, благополучной семье, она с детства привыкла верить, что добро просто обязано побеждать и торжествовать над всеми остальными формами выражения людской сущности. Побочные варианты взаимоотношений с реальностью во внимание не

принимались, и девочка выросла с гипертрофированной совестью и обостренным сверх всяких мер чувством общественного долга. Чего нельзя сказать об остальном мире. Как ни старалась власть миллионнопалой рукой насадить на вверенной территории праведные добродетели, исконный порядок вещей продолжал брать свое. А значит, полиции нужны все новые и новые рекруты. Добро пожаловать в органы, дочурка!



Обещанный вид из глаз. В целом — очень даже неплохо, с непривычки слегка покачивает.

Работаем по стайке бандитов. Отстоим катакомбы — получим доверие их вожака, а значит, и нужную информацию, и новый квест.

Step by step

Да, именно так — дочурка. И никаких разномнений. Такой почти обязательный для всех РПГ-ориентированных проектов атрибут, как создание персонажа, во «Власти закона» тактично оставлен за скобками. По авторскому замыслу, на момент нашего прихода в игру главная героиня уже располагает собственной системой ценностей и устремлений (мир во всем мире, etc.). Светлое прошлое и полное надежд настоящее также при нас, а вот каким быть будущему (и быть ли) — определит время и наши деяния. Действовать придется много — каждая миссия суть бой. Бой правильный, вдумчивый, пошаговый. И, что характерно, размашистый. На широких, просторных картах, где с комфортом размещается несколько городских кварталов, сходятся в свинцово-энергетическом диалоге противоборствующие группы, насчитывающие не по одному десятку участников. Бок о бок с подотчетным отрядом сражаются другие полицейские подразделения, все вместе мы делаем одно большое дело.

Квесты во славу

К вящей радости играющей публики прикладное полицай-искусство оказывается многогранным и разнообразным. После локальных стычек с нечесанными бунтарями и диггер-прогулок по подземным царствам мутировавших сословий мы подбираемся к операциям по ликвидации бандитских паханов районного пошиба, арестам рыбы покрупнее, освобождению заложников, программам защиты свидетелей и так далее — вплоть до полномасштабных (с применением тяжелого вооружения, роботов и бронетехники) силовых акций в отношении неугодных Системе корпораций.

И тут обозначается интересная особенность игры: бой боем, но помимо основной задачи мы можем получать и другие, рангом пониже. Причем именно на них и закручивается вся история. Каждый квест может быть выполнен несколькими путями, и от того, как был пройден предыдущий, зависят условия последующих. Поговорите ли с определенным NPC, возьмете или нет то или иное задание, уцелеет ли в ходе миссии конкретный персонаж — все эти и многие другие события будут иметь значение для развития сюжета, и, следовательно, если захочется пройти игру заново (что вероятно), приключения поведут вас уже в другом направлении.

К примеру, в самом начале старший товарищ намекает Катеньке, что окружающий мир — пространство дюже неодномерное и черное-белое зачастую кажется таковым только на первый взгляд. Проще говоря, предлагает, подлец, примкнуть к «оборотням». Ваша прерогатива на подобных сюжетных развилках — выбирать, да к тому же всякий раз — неоднократно. Сумеет ли

Катерина сберечь свое тепличное мировоззрение? Быть хорошим и правильным никто не заставляет — it's up to you. Впрочем (как будто негласное правило большинства девелоперов), и тут куда больше дивидендов приносит light side.

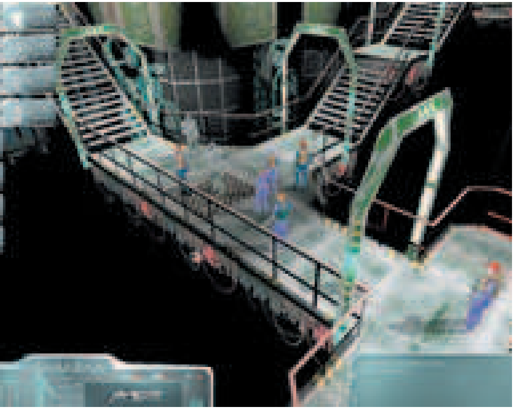
Все свои

Милую классику возрождает в памяти экран «Скрытые перемещения» — правда, спустя десятилетие уже не нагоняет того сакрального ужаса. Враг по большому счету известен и хорошо знаком по предыдущим жанровым инкарнациям. Это и шныряющая по закоулкам Нижнего города слабоуровневая шпана (весьма популярный и вне пределов КИ архетип), и срисованные с дяди Вовы Турчинского мышцастые наемники и секьюрити (не менее культовый штампик), и совершенно невозможные киберкрысы (у г-на Шутова страсть к грызунам сызмальства), что в изобилии водятся в техногенных катакомбах (ужель Гофман?!). И, в конце концов, мутанты да боевые роботы, краеугольный камень «крутой» компьютерной игры. Всякий уважающий киберпанк-стилистику игрок, соприкасаясь с «Властью закона», без лишних размышлений деловито приступает к сортировке негодяев по характеристикам и ориентировкам. Это вверх, это вниз. Остальное — что куда. Хотя, если вдуматься, дело тут не совсем в киберпанке. «Власть закона» предполагает прежде всего наличие у вас определенного опыта походово-батальных приключений. Игра не для новичков, она придется по душе людям, заслужившим ордена и медали за X-COM, Jagged Alliance, Fallout и, конечно, за «Код доступа». Отдельно стоит отметить такое игроновшество, как вид от первого лица. Мечты сбываются — теперь мы можем посмотреть на лазоревоспрайтовое небо или заглянуть в глаза тому парню. Предполагается, что вид «из кабины» поможет разглядеть противника. Самые стойкие и дикие сердцем, возможно, сочтут эту разновидность восприятия единственно верной, но большинство едва ли узреет в функции toggle view жизненную необходимость. А вот техника — автомобили и танки — действительно стоящее явление. При передвижении по родным просторам они ощутимо экономят время и ОХ (по-нашему — AP), позволяют ДАВИТЬ, а тем, кто в танке, стрелять из орудий.

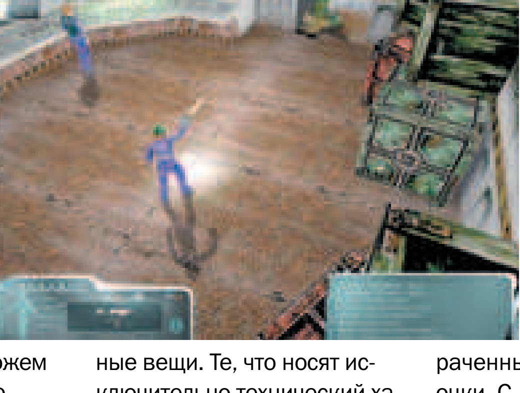
На более серьезных заданиях мы сражаемся в компании хорошо экипированных компьютерных однополчан. Но не стоит особо полагаться на их мастерство или огневую мощь. Мрут, как цокотухи.

Где-то не так

Если не принимать во внимание бездарные диалоги и их столь же незатейливое озвучание (общее больное место родного игропрома), в ходе соприкосновения с игрой выявляются и не самые приятные вещи. Те, что носят исключительно технический характер (вылет с критической ошибкой на ровном месте, «повисание» сюжета с отсутствием нового задания, не по чину затянутые «скрытые перемещения» и пр., и др.), конечно же, лечатся патчем. Без него играть можно, но бесполезно.



На некоторых уровнях есть шанс понервничать, когда оказываешься в таких ситуациях, где успешное прохождение миссии зависит исключительно от воли случая, а не от ваших ментальных способностей. Чтобы удачу выловить, приходится перегружаться по многу раз. И, думается, патч будет не один. Нужно столь же радикально сократить время загрузки — чтобы т. н. «quickload» по возможности не раздражал все мыслимые рецепторы. Тридцать секунд — не quick. Другой недочет игры сокрыт значительно глубже, подозревать о его наличии начинаешь при более детальном соприкосновении. Это «перекос» в системе распределения опыта и развития персонажей. Нашему squad'у выделяются XP на всех единовременно, но «прокачивать» всех — дело неразумное. От большинства сподвижников толку немного (разве что поговорить на досуге), поэтому работа с ними — потраченные зря драгоценные очки. С другой стороны, в продвижении фигур более перспективных также довольно скоро обозначаются ограничения. Быстро понимаешь, что вариантов мало, то есть практически нет: силу довести до максимума, развить снайперские навыки — и дело в шляпе. Получается, если по сюжету игропроцесс может варьироваться, то по характеристикам персонажей повторяется почти то же самое. Возможно, и на эту недоработку найдется патч? Хотелось бы, очень хотелось. «Власть закона» достойна лучшей доли.



Подземелье мутантов. Темное, душное, опасное место. Наименее ликвидный район для инвесторов, однако ж полицейским здесь просто-таки раздолье.

При решении ответственных вопросов всегда было очень модно назначать встречу на заброшенных станциях метро.



War Times

Не самая удачная попытка втиснуть всю Вторую мировую в рамки не самой идеальной классической RTS с собиранием ресурсов. И все это — мягко говоря.

Стратегия
в реальном времени



те, кто

исполнительный продюсер: Франсиско Перес (Francisco Perez)
ведущий программист: Антонио Руис (Antonio Ruiz)
арт-директор: Антонио Х. Галвес (Antonio J. Galvez)
композитор: С.Х. Геррерo (C.J. Guerrero)
разработчик: Legend Studios (www.lsgames.com)
издатель: Strategy First (www.strategyfirst.com)

сайт игры: www.lsgames.com/wartimes
платформа: PC
дата выхода: 1 апреля 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1800), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce 3/Radeon 8500), DirectX 8.1, 4x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Сиеста

А также красное вино, паэлья, Прадо, фонтаны, las muchachas и отвесно падающие солнечные лучи ответственны за недопаренность War Times от испанской Legend Studios. Теоретически, работать в Мадриде можно по утрам (только не по воскресеньям — грех и надо идти в церковь; и не в эту субботу — юбилей дедушки Фелипе!), но уже к полудню появляются другие дела.

Николай Третьяков

Жить насыщенно. Сачковать. Филонить. Шланговать. Подрывать мифический образ работящего католика. Обращаться к теме Второй мировой именно из-за послеобеденной лени: не нужно морочиться с игровой вселенной и воюющими сторонами.

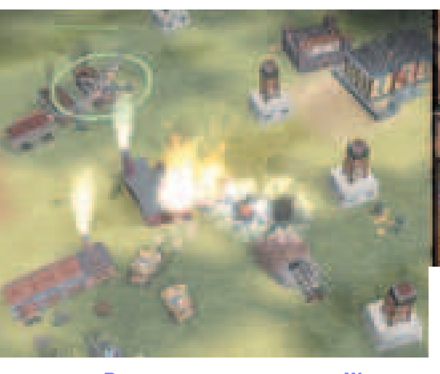
La jaltura

War Times — крепкая коллекция недоделок по причине легкого отношения к жизни. Начиная с названия: поди догадайся, о какой войне идет речь. А карта в заставке? Германия захватила Калининградскую область? Не-а, внизу подпись: «Европа, 1939». Лень-матушка: авторам War Times так не хотелось плестись в библиотеку, чтобы посмотреть, где тогда проходили границы, — а, и так сойдет!.. А вот вводный ролик кампании союзников (для которых los Legenditos разработали общий логотип): под энергичную гитарную muzak к берегу идут транспортные суда. Но это не высадка в Нормандии, это Дюнкерк. В миссии в глаза сразу бросается нефтяная вышка, уныло фонтанирующая будущим АИ-76. «Нефть под Дюнкерком в 1940-м? Арригинально!» — звучит внутри ушной раковины тонкий голосок. Молчи, Добрая Фея! Это не нефть, это «топливо», и сейчас English worker побежит с ведром к пузырящейся лужице. Зачем тогда вышка? А потому что fuel — это местный vespene gas. Comprende?
Если решите дружить домами с Осью (то есть с немца-

ми; японцы с авианосцами и камикадзе отсутствуют), то немало позабавит уже вводная часть первой миссии. Гишпанцы любовно изукрасили карту Польши и прилегающих территорий изображениями кавалеристов и танков и везде нарисовали стрелочки — это, стало быть, секретный план вторжения. По которому нам надлежит «захватить польский город». Какой именно, черт вас дери?! Увы, авторам снова было недосуг лезть в атлас, чтобы хотя бы тыком выудить что-нибудь вроде «Быдгощ». А еще им было страшно неохота хоть чуточку оживить миссионный пейзаж — ни один bicho (зверь) не пробежит, хотя деревья подергиваются... Модели юнитов, говорите? Лучше бы вы молчали: мы думали, что это только советские пеоны намеренно босые — ан нет, немцы тоже сверкают голыми пятками. Темные, вашу испанскую маму, хоббиты со «шмайссерами» в лапах. А генерал немецкий почему-то в черной эсэсовской форме...

Classico

Должно быть, вы уже недоумеваете: кончай аллюзии и ассоциации! Мяса давай! Что ж, когда War Times не суется в неподходящие для нее по жанру рамки исторических сражений (ну глупо под Дюнкерком производить в бараках солдат из камня и нефти!), она оборачивается банальной RTS. Нарубили ресурсов — наделали юнитов — помесились (извините!). AI? — Традиционный, гостовский. Если игровая карта — ровное поле, нападающие толпы будут бежать на вас строго по прямой. Если на карте есть узкие места, вы познакомитесь с местным pathfinding'ом, который выражается в устойчивом желании ваших юнитов пойти в обход, где и помереть (при этом они еще пытаются



Реализм все же не чужд War Times. В игре очень даже можно подорвать немецкую военную мощь с помощью стратегических бомбардировщиков...

Фор Маза-Раша! Могли бы просто написать «Por Mama-Rusia».



скользить боком не только на снегу, но и на траве). Да, можно найти удачное положение, позволяющее игре смотреться прилично, только вот «рабочее» удаление камеры в RTS — максимальное. А при таковом объекты и ландшафт War Times приобретают крупнозернистость. По многочисленным просьбам игрового комьюнити авторы немножко (слегка, самую малость) поработали над устранением «наждачного» внешнего вида и заодно над улучшением путенахождения. Увы, не помогло: патч этой игре, что мертвому припарки.

Siempre la verdad

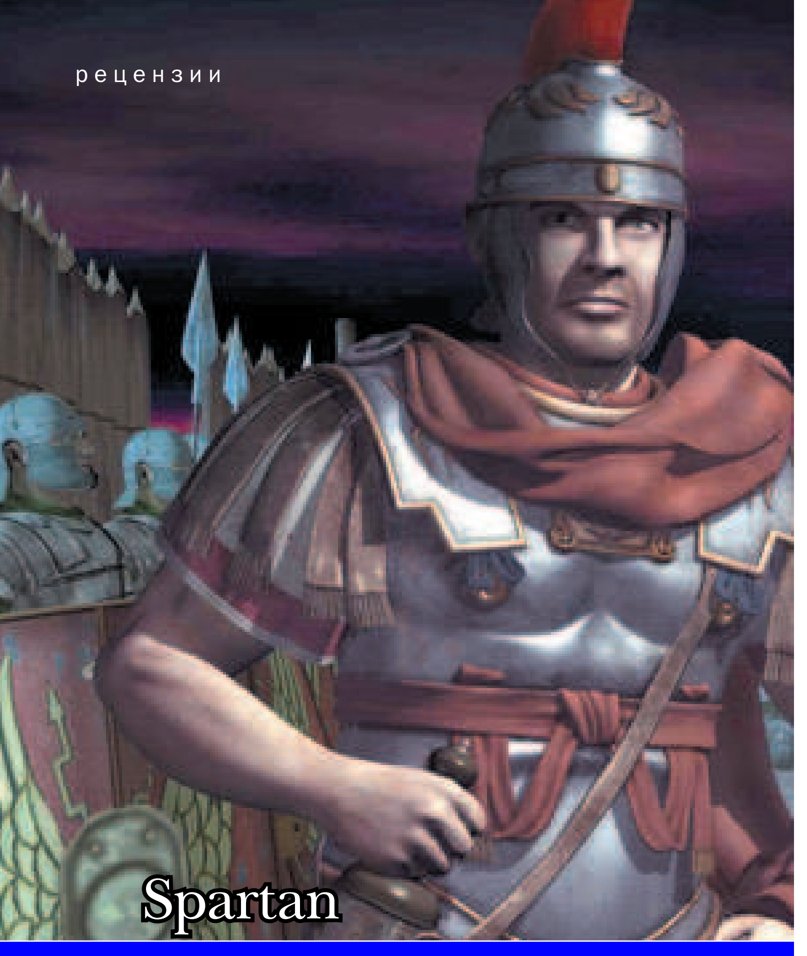
Кроме красочных взрывов, в заслугу War Times можно записать разве что разнообразие юнитов. Последнее подразумевает кропотливую работу над балансом, которая

Где же русский колорит? На то, что база — советская, указывает только Т-34.

проведена явно не была (вестимо, по причине корриды). Баланса нет, есть стереотипы: британцы получили шпиона, захватывающего чужие здания, немцы — death hand (то есть «Фау-2»), а американцы — super bomber («B-17»?) и медсестер из сериала M.A.S.H. Русские (Soviets) традиционно не умеют лечить, зато имеют грузовичок, чинящий («энергией»!) технику, и K-II (КВ-2? ИС-2?) — местный Siege (Mammoth или даже Apocalypse Atomic Tank). Поэтому весьма дешевые «катюшки» (Katiuska) жизненно необходимы только сначала, а уникальная возможность за раз произвести орду Т-34 может остаться невостребованной. Озвучание советских юнитов явно было произведено силами украинских гастарбайтеров (работавших неподалеку от Legend Studios — чтобы далеко не ходить). «Шо-то сломалось?» — вопрошает repair truck и, получив приказ, отвечает: «Поэл». Сиеста помешала стилизовать советский «таунхолл» под Кремль (американское главное здание — натуральный Пентагон). Халтура! А вместо amphibious elite с репликой «в воду!» мы предпочли бы attack dog по имени vodolaz (плод советского морготско-лысенковского скрещивания ньюфаундленда с собаками державного мировоззрения). Или лабрадора. Кстати, гениален подход к музыкальному оформлению игры: «темы» воюющих сторон суть соответствующие гимны с незначительными импровизациями. Наверняка гимн нашей любимой Родины (вер. 1.1, 1.2, 1.3) использован ленивыми испанцами без разрешения держателей прав. В любом случае «утомленность солнцем» разработчиков War Times передается игроку: он сыграет разок за Soviets, поплющит гусеницами немцев, после чего неудержимо захочет спать. И уже завтра, чтобы основательно осетенеть, предпочтет игры, которыми вдохновлялись наши испанцы...

Разработчики об игре

«War Times включает в себя лучшее из WarCraft, Age of Empires и Command and Conquer, а некоторые эксклюзивные возможности дадут игрокам почувствовать, что они играют в свежую игру», — мягко стелет Адриан Фернандес Лукас, PR-коммандо Legend Studios.



Вот игра вам, подобная «Колонизации» древней,
Но, увы, без возможности новые полисы строить.

Походовая стратегия



те, кто

гейм-дизайнер: Иэн Макнил (Iain McNeil)
программист: Филип Вил (Philip Veale)
художник: Алекс Скэрроу (Alex Scarrow)
композитор: Иэн Стивенс (Iain Stevens)
разработчик: Slitherine Software (www.slitherine.co.uk)
издатель: Just Play (www.justplaynow.com)

сайт игры: www.slitherine.co.uk/spartan
платформа: PC, Mac
дата выхода: 26 марта 2004 г.

Системные требования

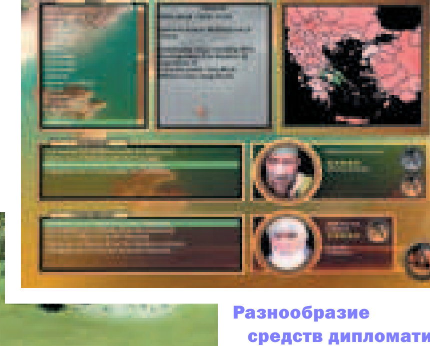
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 233 (рек. Pentium III), 128 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ (рек. 3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.0+, 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Алкивиад III

Классическая эпоха. Вечер. Солнце садится прямиком за афинский Акрополь. Не обращая внимания на овец, объедающих нарциссы в саду, на террасе своего дома Сократ размеренно беседует с Алкивиадом. К их беседе внимательно прислушивается подметающий пол метелкой из лавровых веток юный Платон

Алкивиад: Я спорил с Никодромосом, Сократ. Он утверждает, что в ведении хозяйства нет разницы, где происходит дело: у эллинов, у персов иль у варваров.
Сократ: Скажи-ка мне, Алкивиад, ведь Никодромос — наполовину фригиец и, прежде чем прибыть к нам из Фригии, носил штаны и звался фригийским именем?
Алкивиад: Это верно, Сократ.
Сократ: И Никодромос, до того как он взял это имя и получил афинское гражданство, пас на своей родине коз, пил их молоко, а штаны свои делал из козьей шкуры?
Алкивиад: Говорят, что дело обстояло именно так, Сократ.
Сократ: А в Афинах со временем возвысился, получает шестьдесят тетрадрахм, пьет вино с Наксоса, купил по случаю четверку тессалийских кобылиц и не привечает фригийцев?
Алкивиад: Доподлинно так, Сократ.
Сократ: Если бы Никодромос стал сам разводить лошадей, собирать и давить виноград — много бы он преуспел во всех этих занятиях и смог бы он ходить через день в палестру или воздавать иногда должное искусному бритью?
Алкивиад: Не думаю, Сократ. Но к чему ты клонишь?
Сократ: Слушай же дальше. Никодромос избрал себе профессию начальника над переписчиками, постоянно в ней совершенствуется и другой работы не выполняет. А тессалийцы по большей части выращивают лошадей. Значит, они тоже знают в своем деле толк лучше чем кто-либо?
Алкивиад: Это действительно так.
Сократ: И так у нас, эллинов, заведено: если мы что-

то делаем хорошо, добываем ли мрамор, выращиваем ли пшеницу, или обжигаем кирпичи, мы обмениваемся плодами своего труда с немалой выгодой.
Алкивиад: Воистину так.
Сократ: Теперь слушай еще. Ведь не будешь же ты отрицать, что в Беотии земли плодороднее, чем даже в землях за Понтом Эвксинским, о которых рассказывают разные небылицы, которым не поверили бы даже степные псоглавцы?
Алкивиад: Значительно плодороднее, Сократ. Если с надлежащим умением их возделывать.
Сократ: Так вот, царь какой-либо земли, ведущий свой род от богов и надлежащим образом воспитанный евнухами, он-то может лучше это оценить, нежели ты? Ведь и мужей, и жен царь видит как бы сверху — скорее как муравьев, но может еще направлять их дела. Не разумнее ли тому, кто поставлен править частью Эллады, лучших использовать для лучшего, побуждать жителей совершенствоваться в том, к чему земля эта наиболее располагает, а остальным пренебречь? Так как судьба, а не сам царь, предопределяет, какому занятию благоприятствует та или иная земля в Элладе.
Алкивиад: А как же совершенствоваться в ремеслах жителям?
Сократ: Во власти царя или правящего совета строить библиотеки и другие общественные здания. Что именно строить, а что сносить, нужно выбирать с умом — ведь не так много места в наших полисах. Хоть спрос на любые товары есть всегда, счастливы те, у кого земли богаты металлами: работник в шахте принесет больше денег, чем работающий в поле. Также должно способствовать торговле, устраивая рыночные площади в своих городах.
Алкивиад: А если земля какого-либо государства скудна и торговать нечем?
Сократ: По этой-то причине, Алкивиад, и идут эллины войной друг на друга. Варвары все необходимое производят сами, а воюют больше по своей прихоти. Так же поступает и Царь царей, часто нападающий на наши земли. А вот само воинское искусство у нас и в Азии похоже, хоть мы и большее значение придаем крепким стенам. Зато мы знаем искусство длительной осады.
Алкивиад: Почему же тогда в сражениях отряды эллинов часто сталкиваются беспорядочно?
Сократ: Это потому, что нерадивые военачальники не берут с собой всадников. Хоть конница и никчемна в сравнении с фалангой, есть в ней немалый толк. Столкнувшись с неприятелем перед главной битвой, она приносит полководцу сведения о силах и расположении врага, чтобы тот мог подготовиться заранее: укрыться в лесу или же выйти на равнину. Ведь в бою разве что однажды отдашь приказ наступать или стоять до последнего. После боя же следует разбегаться с диким криком, дабы ретирующиеся враги не осмелели и не убили.
Алкивиад: Ты, Сократ, не сказал ничего о строительстве кораблей и навмахиях.
Сократ: Все потому, что мы более сведущи в мореплавании, чем другие народы. В каждом портовом городе всегда найдутся корабли для перевозки войска, да и высадиться можно на любой пологий берег.
Алкивиад: А если народ какого-либо государства не силен в воинском искусстве? Ведь не все эллинские войска ценятся наравне.
Сократ: Следует отправлять дары другим государствам через посланников. Для посланников справедливо то же, что было сказано об остальных: они должны совершенствоваться в своем ремесле — тогда смогут добиться преимуществ для торговцев-соотечественников. Также должно принимать у себя чужих посланников, а в масле варить их только тогда, когда доподлинно известно, что они клевещут на принявшего их правителя, называя его тираном, или помогают беглым рабам. А подрывая устои враждебного государства, посланники не должны скупиться на серебро для уличных софистов, хоть мы и ценим серебро выше золота.
Алкивиад: Меж тем Никодромос утверждает, что правитель быстро устает от всех этих забот, Сократ. Ведь нужно обустраивать и оборонять все большее число земель.
Сократ: Правитель государства может преследовать разные цели, Алкивиад. До нашей следующей встречи постарайся все это обдумать, а речи Никодромоса не слушай. Говорят, он пристрастился к настою пятилистника, утверждая, что травник Хамамелис дает ему счастье. На агоре он хулит афинские порядки, насмехается над жителями Лесбоса, а лакедемонян высмеивает за пристрастие к ламбде, которую они изображают даже на щитах...



Разнообразие средств дипломатии столь изобильно! Слово «спартанское», право же, здесь неуместно.

В то время как правый фланг что есть сил отражает атаку, Воины на левом краю преспокойнейше шествуют мимо.



В битву! Теснее сплотите ряды, храбрецы лесбияны! Ради потомков добудьте немного немеркнущей славы!



Hitman: Contracts

Те же щи по-датски, но с Bloom-сметаной. За такое не просят жалобную книгу, но и полцарства на чай не оставляют.

Шутер
от третьего лица

Те, кто

ведущий гейм-дизайнер: Хелле Марийниссен (Helle Marijnissen)
программисты: Брайан Мейдель Андерсен (Brian Meidel Andersen), Дэвид Гульдбрандсен (David Guldbrandsen) и др.
художники: Марек Богдан (Marek Bogdan) и др.
сценарист: Грег Наган (Greg Nagan)
композиторы: Джеспер Кид (Jesper Kyd), Джун Мизумачи (Jun Mizumachi)
разработчик: IO Interactive (www.ioi.dk)
издатель: Eidos Interactive (www.eidos.com)

сайт игры: www.hitmancontracts.com
платформа: PC, Xbox, PlayStation 2
дата релиза: 20 апреля 2004 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1600+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.1, 4x CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Третий лишний

Цирк уехал. Лысый перемолол в пыль очередной взвод робких милицанеров, распечатал конверт с новым заданием, подмигнул из иллюминатора и улетел в закат. Ну и черт с ним.

Михаил Бескакотов

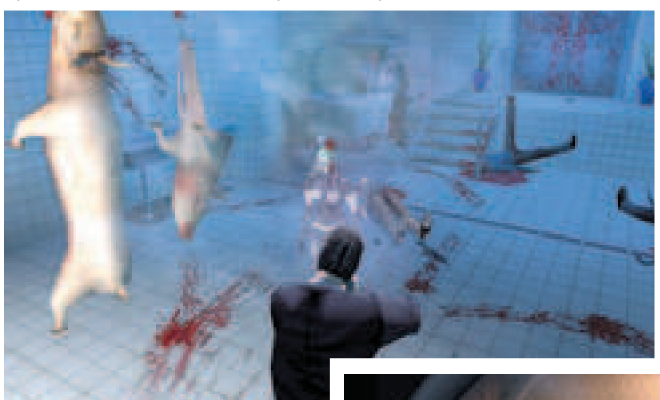
Все. Хватит. Тех, кто будет канючить у Деда Мороза Hitman 4, я придушу лично. Больно наблюдать за превращением безмолвного киллера в слюнявую телемыльную потаскуху. Обидно за IO, чьи обломки торчат из-под декларации о коммерческой обоснованности. Противно смотреть на потуги Eidos, которая, кажется, потеряла рассудок и на прощание решила обгадить все видные игры конца девяностых быстрорастворимыми сиквелами. Я беру со стола коробку Contracts и протыкаю цыганской иглой логотип некогда лучшего игроиздательства. Вот тебе за Commandos. Вот тебе, гадина, за Deus Ex. Вот тебе за Лысого! Получи, получи!

Полигон

Позвольте слегка повременить с рассказом о новых снайперских винтовках и безупречной лицевой анимации. По изложенному ниже сценарию Оливер Стоун когда-нибудь обязательно снимет производственную драму, даже если для этого ему придется спуститься с небес. Итак...

В нашей индустрии все очень просто, друзья. Представьте себя на минуту в шкуре авторов удачной, если не сказать больше, игры. Первое время после релиза вы испытываете обоснованную гордость, купаетесь в лучах славы и раздаете налево и направо интервью о своей душераздирающей истории успеха. Затем снова садитесь за компьютер, чтобы осчастливить нетерпеливую публику жарким сиквелом. Где-то на середине работы вы понимаете, что игра, в общем-то, не отличается от Той Самой. Но сделать ничего не можете, ведь вокруг мерзкими гарпиями вьются менеджеры издателя, с которым у вас уже пожизненный контракт, и требуют во что бы то ни стало... Вы наступаете себе на горло кованым сапогом, берете в заложники бабушку ведущего программиста и ценой чуть ли не собственной жизни доводите проект до конца. Игра выходит, и рецензенты тактично не замечают автоцитаты и потертости, отчаянно фантазируя по поводу «стильного героя и цепляющей за живое атмосферы». И снова полгода на лазурном берегу в компании голубоглазых двуногих, желтой четырехколесной и чемодана зеленых. Затем звонит

телефон, и брэнд-менеджер сообщает, что пора делать третью часть. «Это бизнес, сынок», — успокаивает он. Вы собираете остатки совести и разума в кучу, сжимаете кулаки и за полночи приду-



Дискотека закончена, вынимаем кляпы, сдаем плетки вахтерше!



К снайперскому оружию есть большая претензия: в приличных играх принято разграничивать мышиную sensitivity в обычном режиме и «с линзой».

В динамике погодные эффекты чудо как хороши. И, да, вы не ошиблись: тупой раш снова на коне.

мываете гениальное развитие. Это другой жанр, новейший движок, совершенно иная драматургия и закрученный в новом ритме геймплей. От первых двух частей не осталось и следа — вы облегченно вздыхаете, предвкушая творчество. По дороге в офис издателя вы умащиваете дизайн-документ еще парой убийственных деталей, от которых игроки, без сомнения, умрут от счастья. Новое слово в игроделопменте! такого нет ни у кого! успех почти в руках! Но случается страшное.
Издатель с каменным видом отправляет дизайн-документ в мусорную корзину и кладет перед вами лист дорогой бумаги, где мелкими буквами расписано все, что должно быть в сиквеле: чтобы брэнд узнавали, третья часть не должна отличаться от первых двух; никакой излишней запутанности сюжета и избытка новых возможностей (чтобы ненароком не спугнуть потребителя); постоянный круглосуточный контакт с мурзилками...

Вы опадаете лицом. Вся жизнь проносится перед вашими глазами. Кулаки разжимаются. Вы разворачиваетесь и приступаете к работе. Вам уже нет дела до тех чудаков, что привыкли искать в КИ мысль. Плевать на собственную профессиональную состоятельность. Будущая игра уже не снится вам в предрассветной дреме, а ее титры непременно будут идти в алфавитном порядке — так заведено у роботов из тоталитарных комиксов и в корейских суперкорпорациях.
Вы — умерли.

Надфиль

Теперь, когда вы знаете о Hitman: Contracts все, позвольте пожаловаться на различные досадные мелочи, из-за которых работать с этой игрой было мучительно сложно.
Во-первых, отвратительный графический движок. Сладкую картинку он исправно выдает, не смейте сомневаться. Но при этом умудряется тормозить на заоблачной конфигурации, всячески старается убедить, что апгрейды — дело пустое, а спасти положение могут разве что шесть сотен долларов за NV40. В популяциях, еще не растерявших совесть без остатка, такие выходки считаются неуважением свободного человека и вообще скотством, за которое не грех и в нос стукнуть.

Чтобы вы знали, графика в свежем «Сорок Седьмом» такая же, как и в Silent Assassin, только с эффектом Bloom. Хитрый постпроцессинг, который в Eidos решили сделать частью фирменного стиля (помните трупик второго «Дэуса»?), придает приключениям Лысого немало шарма, затягивая картинку то мягкой пеленой, то потусторонним свечением. В такой изобразительной манере вам показывают седьмые сны, и — в самом скором времени — ждите модный флик Sky Captain and The World Of Tomorrow с Джудом Лоу в гл. р. Кстати, о персонах: Сорок Седьмой поменял визажиста, не иначе. На концепт-арте его лицо потеряло мужественный мертвенно бледный оттенок и стало каким-то слишком розовым, а игровая модель в некоторых ракурсах напоминает Евгения Федорова из группы TequilaJazzz, и в данном случае это не комп-

Мнение об игре

«Третья часть потянет на неплохой пакет допуровней к Silent Assassin. И финал этого аддона явно остался открытым, поэтому ждите продолжения. Надеясь, что к четвертому пришествию Сорок Седьмой разучит пару действительно новых трюков», — поучает Грег Касавин (Greg Kasavin) с сайта GameSpot (www.gamespot.com). Но рейтинг все равно завышенный: 7,6 из 10 баллов.

лимент. И не нужно считать, что это придирки уставшего от игр журналиста. Прорехи в харизме убивают весь праздник, ведь датский стелс-экшен закручен вокруг главного героя, как последний фильм Мела Гибсона вокруг одного незадачливого проповедника.
И о кино: попытка замкнуть вступление Contracts на раскаленные ячейки вашей памяти, в которых хранятся воспоминания о яростной резне в конце первой части, про-ва-ли-лась. Я отчетливо помню, что, прежде чем свернуть шею Создателю, мой Лысый перепачкал все стены психушки кровью спецназовцев, а лестничные пролеты были завалены трупами. В начале же Contracts психушку словно отмыли из шланга, по коридорам пустили отряды живых и здоровых клонов с мозгами набекрень, а к выходу подогнали новую порцию спецназовцев. Да, атмосфера. Да, не без драматического надлома. Но если уж решили закручивать сюжет хитрой загогулиной через весь сериал, то, пожалуйста, следите хотя бы за деталями...

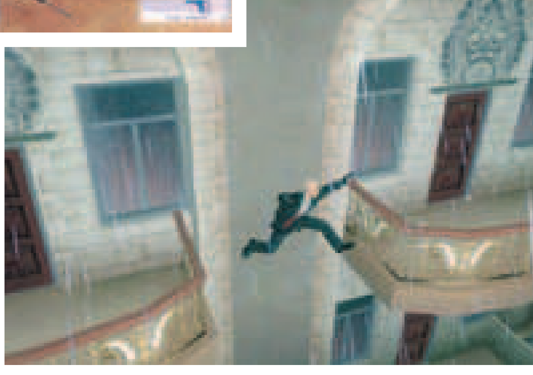


Новая версия китайского ресторанчика из первой части: теперь со вторым этажом.

Парочка развлекается и лысого гостя совсем не замечает. Это к вопросу об AI.

Гроб

Неувязки и мелкие неточности встречаются по всей игре щедрыми россыпями. Кое-где попадаются откровенные прорехи в дизайне вроде несрабатывающих скриптов. На Западе в таких случаях говорят «lack of polish», и этот диагноз очень часто звучит как приговор. Из технических вещей со времен второй части немного преобразился лишь интерфейс: поиск нужных кнопок теперь не отвлекает от игропроцесса даже в самые напряженные моменты. А вот анимация стала, кажется, даже хуже: манера, в которой Лысый передвигает нижние конечности в направлении, отличном от «назад» или «вперед», обозначена в медицинских учебниках как церебральный паралич с врожденным защемлением коечего. Но к этому, конечно, привыкаешь (хотя бы потому, что играешь в основном с видом от первого лица — так удобнее стрелять). А вот смириться с физическим движком невозможно. Давно прошли времена, когда физику прикручивали из принципа «до кучи». Теперь принято делать ее реалистичной. В Contracts же мертвые людские тушки улетают на десять-пятнадцать метров от прямого попадания из Desert Eagle. Причем зачастую летят ВВЕРХ, и это не мое художественное преувеличение. Что до самих «пушек», то здесь все предсказуемо и соответствует обещаниям продюсера Доннелла (см. недавнее .EXE-интервью). Появились двуручные обрезы, M60, много «слонобоек» и крюк для переворачивания дров в камине. А вот насчет рапида Нил немного слукавил: когда в вашем Лысом понаделают достаточно дырок, скорость игры замедляется, а изображение становится черно-белым. Затем — отступление к сэйвам, чье количество на этот раз опять ограничено.
Вас, наверное, очень интересует, почему я ни слова не сказал о сюжете и непропиваемом таланте левелордов? Потому что. Сюжет: валяющийся в гостиничном номере Сорок Седьмой, вспоминающий дни былой славы; уровни же... не поверите, но половина из них — точные копии виденного в первой части игры. Ли Хонг, подъезжающий лимузин, водитель, идущий справить нужду, встреча двух якудза в парке, прыжок с балкона на балкон в отеле, восточная статуэтка на барной стойке, мимолетная проститутка, отель, спецназ... Пинком выключаем компьютер и рывком в «16 тонн» — заливать горестный Первомай.



Ах, эти воспоминания...

P.S. Надежда на освежающую неординарность этой игры все же была: садомазодискотека на мясоперерабатывающем заводе смотрится чудесно, особенно сцены с лесбийскими ласками около освежеванной коровы. Но фрикфест быстро заканчивается, и на вас снова бегут дуболомные иваны с очень ядерными боеголовками, АК-47 и рязанским акцентом.

игровое железо

#06 (2004)



И вот — свершилось! Перед нами карты, производительности которых с избытком хватает для «вращения» даже самых сложных технодемо и последней волны игр с графикой уровня Far Cry с выставленными на максимум графическими настройками, включенной анизотропной фильтрацией и сглаживанием.



Дождались!



1

С момента появления на свет первого семейства DirectX9-чипов прошло два года. Первым был, если помните, Matrox Parhelia, а единственно удачным -- Radeon 9700 и его производные. И все это время мы любовались на шейдерные красоты v2.0, преимущественно демонстрационно-тестового назначения, с огорчением убеждаясь, что даже самым современным и безбожно дорогим версиям ускорителей живая природа дается с большим трудом. *стр. 132*

Писатели и читатели



2

Удешевление пишущих DVD-приводов — факт преотрадный и видный всем и всякому. Шутка ли, чуть более чем за сотню зеленых рублей можно купить отличный аппарат от высокородного брэнда, умеющий записывать диски обоих форматов — и с «плюсом», и с «минусом»! Можно ли было в такой чрезвычайной ситуации пройти мимо обширного (двухномерного) тестирования оптических приводов, не начав при этом с пишущих устройств? *стр. 136*

Дождались!

Дмитрий Лаптев

С момента появления на свет первого семейства DirectX9-чипов прошло два года. Первым был, если помните, Matrox Parhelia, а единственно удачным — Radeon 9700 и его производные. И все это время мы любовались на шейдерные красоты v2.0, преимущественно демонстрационно-тестового назначения, с огорчением убеждаясь, что даже самым современным и безбожно дорогим версиям ускорителей живая природа дается с большим трудом.

Хорошего помногу

И вот — свершилось. Перед нами карты, производительности которых с избытком хватает для «вращения» даже самых сложных технодемо и последней волны игр с графикой уровня Far Cry с выставленными на максимум графическими настройками, включенной анизотропной фильтрацией и сглаживанием. Прирост кадросекунд по сравнению с топовыми картами предыдущего поколения составляет не жалкие десять-двадцать процентов, которые мы уже привыкли наблюдать, — сплошь и рядом он достигает двукратной величины! Производительность стремительно упирается в пропускную способность оперативной памяти, возможности процессора и тому подобные посторонние материи.

Строго говоря, большой неожиданности в количественном превосходстве нет — бродившие задолго до официального анонса спецификации новых чипов свидетельствовали не то о 12, не то о 16 конвейерах. Что само по себе должно обеспечить им солидный отрыв от предшествующих 8-конвейерных GPU. А уж если инженеры, не зря поедающие хлеб с маслом и кабачковой икрой, придумают эффективные способы прокормить эти конвейеры текстурами, подправят внутреннюю структуру для ускоренного перемалывания шейдеров и изыщут возможности для подъема тактовых частот, по всему выходило, что новые чипы должны быть просто монстрами по скорости, стоимости и энергопотреблению. К счастью, не все из этих прогнозов сбылись.

GeForce 6800 (NV40)

В хронологическом порядке первым было обнародовано творение компании nvidia с устрашающим количеством транзисторов — 222 миллиона (вдвое больше, нежели у современного поколения центральных процессоров). Большая часть из них пошла на удвоение пиксельных конвейеров. Но не все. Компания nvidia решила, что функциональность предыдущего семейства недостаточна, и проапгрейдила пиксельные и вершинные шейдеры до третьей версии. Шаг, с одной стороны, кажется явно преждевременным, утяжелившим и без того огромный чип. С другой же, если вспомнить, что уже в NV3x требования к шейдерам v2.0 были значительно превышены, на этот раз логичнее оказалось подвести пиксельные конвейеры под требования следующей версии, чем оставлять половинчатое решение. Тем более что вычислительная мощность новых процессоров довольно велика, чтобы справиться с поддержкой продвинутых шейдеров, — если, конечно, разработчики игр захотят ими в обозримом будущем воспользоваться.

Отличия третьей версии от второй — в большем количестве доступных для шейдерной программы переменных, констант и допустимой длине самого шейдера (до 512 команд против 64 для пиксельного и 256 для вершинного). Отметим, что пока в реальных играх используются шейдеры длиной до 40 команд (типичная же длина — до десяти команд), а количество временных регистров не превышает десятка. И перемены ожидаются не раньше, чем Radeon 9800 и GeForce 5900 займут низкобюджетную нишу, а все энтузиасты обзаведутся ускорителями из нового семейства. Также программисты теперь могут использовать условные переходы и циклы, что в будущем поспособствует появлению все более сложных эффектов.

Центральное новшество — 16 пиксельных конвейеров по одному текстурному блоку на каждом в старшей версии GeForce 6800 с индексом Ultra (и 12 конвейеров — в «простой» 6800). Факт, не нуждающийся в комментариях. Отметим лишь то, что эти конвейеры собираются в блоки по четыре, поэтому пиксели поступают на обработку четверками (квадами). Все модели (как с 16, так и 12 конвейерами, а в перспективе возможно появление и 8-конвейерного варианта) будут производиться на основе единого чипа, в котором заблокированы одна или две четырехконвейерные сборки. Блокировка обещает быть преимущественно программной — через драйвер и BIOS (лишь чипы с серьезными дефектами будут блокироваться аппаратно), поэтому ждем усеченных версий в предвкушении твикинговых перспектив; пока же проверить предположения не на чем, доступна только старшая модель.

Максимальная степень анизотропной фильтрации — 16x (против 8x у предыдущего поколения). Поддерживается фильтрация всех типов текстур, в том числе представленных в плавающем формате до 16 бит на цветовой компонент. Алгоритм реализации анизотропной фильтрации, судя по всему, максимально приближен к методу, использованному в «Радеонах» поколения DX9, поэтому сравнение качества фильтрации у конкурирующих ускорителей окончательно теряет смысл, а NV40 избавляется от главного родимого пятна, портившего репутацию предшественнику: катастрофического падения скорости при включении одной из высоких степеней «Aniso». Хотя разница в качестве рендеринга в разных играх между соперничающими ускорителями, безусловно, будет существовать и дальше (и мы непременно рассмотрим ее в одном из будущих глубинных бурений видеокарточной породы на

конкретных примерах). Пока же предварительно можно констатировать, что даже на первом «детонаторе» с поддержкой GeForce 6800 под номером 60.72 все обстоит более или менее пристойно, бросающихся в глаза огрехов выявлено не было.

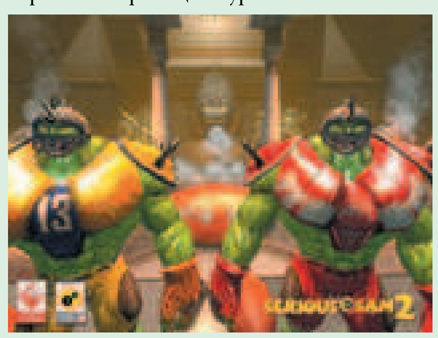
Полноэкранное сглаживание (FSAA) поддерживается, как и в предыдущем семействе, до степени 8x, причем до 4x — в режиме мультисэмплинга, то есть с минимальным ущербом для производительности (для 2x сглаживание бесплатное, а на 4x расходуется один штрафной такт). Единственное отличие — отсчеты для MSAA теперь выбираются по новой схеме, что должно сказаться на качестве сглаживания ступенек на наклонных линиях. Старшие степени являются по-прежнему гибридами между MSAA и суперсэмплингом (изображение целиком рассчитывается в повышенном разрешении с неизбежными для этого процесса накладными расходами). Таким образом, отмечаем на полях, что ничего принципиально нового в алгоритмы сглаживания в NV40 не внесено.

Традиционная забота об экономии пропускной полосы памяти на этот раз также не дала видимых плодов, по крайней мере новых технологий с броскими названиями в спецификации не значится. Отметим лишь раннее отсечение блоков 4x4 пикселя с использованием мини-Z-буфера, что, безусловно, полезно для рендеринга сложных сцен с большим процентом невидимых поверхностей, скрытых объектами переднего плана. Повсеместное грядущее внедрение PCI Express, конечно же, не могло обойти стороной графические карты нового поколения — уже в нынешней версии чипа предусмотрен специальный режим AGP 16x с двусторонним обменом для сопряжения с мостом PCI-X. А появление соответствующим образом разведенных карт обещается сразу же после выхода на рынок платформ с новой шиной.

Процессор на все сто поддерживает ускорение процедур 2D-графики из GDI+ и в качестве новинки имеет специальный программируемый видеоблок, на который можно переложить заботы по декомпрессии видео и любой сопутствующей обработке потоков: преобразования цветовых моделей, деинтерлейсинга и т.п.

Radeon X800 (R420)

Ответ канадской компании поступил незамедлительно, причем хитроумные инженеры ATi умудрились уместить такое же количество пиксельных и вершинных конвейеров в 160 миллионах транзисторов, что крайне положительно сказалось на потребляемой мощности и позволило выставить большую частоту. Бесплатность пряника, конечно, относительна, так как функциональность пиксельных и вершинных конвейеров осталась полностью удовлетворяющей лишь требованиям версии 2.0. Но есть стойкое ощущение, что текущему поколению ускорителей едва ли суждено отведать игр, в которых от установки галочки в строке «Pixel Shaders 3.0» качество изображения будет сколько-нибудь существенно меняться. По состоянию на середину мая нет ни одного вразумительного примера, чтобы мы могли хотя бы снять скриншот и проиллюстрировать шейдерные эффекты третьей версии на страницах журнала.



Господин слева оттекстурирован без применения нормальных текстур, сжатых по алгоритму 3Dc, его коллега справа — с применением.

Но кое-какие изменения, позволившие переименовать пиксельные шейдеры в версию 2.0b, в R420 состоялись. Разрешенная длина увеличена до 1536 инструкций (по 512 — для обработки векторных, скалярных данных и команд доступа к текстурам), что, как уже говорилось, мало что меняет, учитывая избыточность прежнего лимита в 160 команд. Интереснее факт увеличения числа процессорных регистров для хранения переменных с 12 до 32, причем предметом гордости ATi является стабильность исполнения шейдеров, вне зависимости от числа фактически использованных регистров, — тогда как для NV40 скорость падает и при применении максимального количества регистров составляет до 30% от максимальной (по информации ATi, которой в данном случае можно верить, учитывая, что и сама nvidia рекомендует оптимизировать шейдеры для минимизации числа временных регистров). А для полного оправдания своего виртуального отставания в шейдерном вопросе ATi предлагает несколько собственных, по-своему не менее завлекательных и с практической точки зрения более интересных опций.

Важную роль в представлении живой природы во всей красе должен сыграть новый алгоритм сжатия 3Dc, позволяющий корректно архивировать текстуры нормалей, рельефа, отражения, плохо сжимаемые стандартным алгоритмом DXTC. Такие текстуры вместо информации о цвете поверхности описывают ее физические и геометрические свойства (например, текстуры нормалей содержат координаты нормалей — перпендикуляров к каждой точке поверхности, что помогает рассчитывать реалистичное освещение объектов со сложным микрорельефом — скажем, человеческой кожи). Коэффициент сжатия для нового алгоритма — 4:1, и стандартно он будет поддержан с выходом DirectX 9.0c. Но представление о его работе можно составить уже сейчас: так, специально по просьбе ATi к выпуску нового чипа хорошо известные вам хорватские игрозатейники оформили кусочек движка Seriuos Sam 2 в небольшое демо (см. скриншот по соседству, персонажи реальные, будут в игре).

Другая интересная особенность касается методики сглаживания. К стандартным режимам 2x, 4x и 6x (причем все они являются мультисэмплинговыми и своим включением добавляют процессору работы всего лишь на 0, 2 и 3 дополнительных такта, соответственно) добавился так называемый Temporal AA. Суть явления в переводе на русский наиболее точно можно передать словосочетанием «динамический антиальязинг». Для получения сглаженной картинки вместо единственной фиксированной выборки сэмплов используется несколько, различающихся в четных и нечетных кадрах. Технология включается при частоте кадров, превышающей определенный пользователем порог (рекомендуется устанавливать не менее 30 кадров/c); в таком случае по-разному сглаженные фрагменты сливаются в одно изображение, и мы совершенно бесплатно получаем картинку, эквивалентную сглаженной со степенью 8x, при физически установленной степени 4x. А для того чтобы мы смогли пользоваться сглаживанием в высоких разрешениях, отныне доступно сжатие информации о цвете в Z-буфере на разрешениях 1600x1200 и 1920x1080.

На основе R420 уже выпущены два процессора — Radeon X800XT с 16 и Radeon

	nvidia GeForce 6800 Ultra (NV40)	ATi Radeon X800XT (R420)
DirectX	9.0c	9.0c
Версия пиксельных шейдеров	3.0	2.0b
Версия вершинных шейдеров	3.0	2.0
Количество транзисторов	222 млн.	160 млн.
Технологический процесс	0,13 мкм FSG	0,13 мкм low-k
Ширина шины памяти	256 бит	256 бит
Поддержка памяти	до 1 Гбайт DDR, GDDR2, GDDR3	до 512 Мбайт DDR, GDDR2, GDDR3
Интерфейс	AGP 8x	AGP 8x
Количество пиксельных конвейеров x текстурных блоков	16 x 1	16 x 1
Количество вершинных конвейеров	6	6
Частота GPU	400 МГц	520 МГц
Эффективная частота памяти	1100 МГц (GDDR-3)	1150 МГц (GDDR-3)
Объем памяти	256 Мбайт	256 Мбайт
Пропускная способность памяти	35,2 Гбайт/с	36,8 Гбайт/с
Максимальная скорость закраски (fill rate)	6,4 гигапикселя/с	8,32 гигапикселя/с
Энергопотребление	120 Вт	78 Вт

X800Pro с 12 конвейерами; в будущем вероятно появление и усеченной до 8 конвейеров SE-версии (блокировка конвейеров программная, на уровне BIOS).

Какие выводы можно сделать, анализируя архитектуру NV40 и R420? Первый функционально богаче, предоставляет большую свободу творчества для программистов и в то же время для эффективной работы требует хорошо оптимизированного кода. Причем большую часть дополнительной функциональности задействовать пока не удастся — мощности даже GeForce 6800 Ultra для обработки особо развесистого шейдера может попросту не хватить, не говоря уж об усеченных версиях. Конкурирующий R420 накладывает специфические ограничения на глубину вложенности выборки текстур, длину шейдера и т.п. Зато в силу четкой определенности этих требований оптимизацию кода для него можно поручить стандартному компилятору, выйдет эффективно и не отнимет драгоценных программистских человеко-часов.

Между прочим, технологические отличия влияют и на маркетинг. В то время, когда nvidia старается подкормить программистские конторы с целью привлечь их на свою сторону и всеми методами агитирует за оптимизацию игр под свои продукты, ATi тратит на девелоперов крайне мало, предпочитая вкладываться в разработку процессоров, которые эффективно исполняли бы универсальный код. Просто невозможно удержаться от очередного сравнения с другой сладкой парочкой (Intel — AMD), ведущей себя ровно таким же образом, с точностью до количества букв в названиях. В таком случае NV40, несомненно, напрашивается на роль P4 Prescott, а R420, ясное дело, — Athlon 64. Впрочем, не будем увлекаться аналогиями, займемся-ка лучше тестами.

Как мы тестировали

Видеокарты устанавливались на наш боевой стенд, построенный на материнской плате Intel D875PBZ Bonanza на чипсете i875P, с процессором Pentium 4 3 ГГц (800 FSB), парой модулей DDR-памяти PC3200 по 256 Мбайт от Kingston и двухвинчестерным RAID 0 на SATA-винчестерах Seagate Barracuda ATA V по 120 Мбайт каждый. Операционная система — Windows XP Professional SP1.

Для карты на процессоре nvidia использовались драйверы Detonator 60.72, для творения ATi — Catalyst 4.4 v6.436.

Тестовый пакет претерпел кардинальные изменения. Учитывая, что времени на тестирование новинок было в обрез, а старые тесты теряют актуальность прямо на глазах (мы уже привыкли к заоблачным fps буквально на всех картах), мы исключили из программы все игровые тайтлы позапрошлогодней и более давности, а из «синтетики» оставили лишь AquaMark 3 и тесты на скорость закраски из 3DMark 03. (Кстати, обе карты, согласно последней бенчмарке, превысили 10-тысячный рубеж, что полезно для их «психологического» принятия играющими массами.)

Итак, в испытаниях участвовали следующие игры:

а) Far Cry v1.1 (DirectX 9.0) — настройки тестирования на уровне Very High, проигрывалось default demo;

б) Call of Duty MultiPlayer (OpenGL) — настройки на максимально возможном уровне, включено сжатие текстур, demobta00;

в) Tomb Raider: Angel of Darkness v49 (DirectX 9.0) — максимальное качество, paris5_4-demo;

г) X2: The Threat (DirectX 9.0) — настройки качества по умолчанию, включены опции Antialiasing, Bumpmaps, Shadows, запуск в режиме «Run as Benchmark»;

д) Unreal Tournament 2003 (DirectX 9.0) — настройки качества по умолчанию, тест в разрешении 1024x768 пришлось исключить, оставив лишь старшие разрешения (поскольку обе карты даже в режимах с максимальными уровнями FSAA и анизотропной фильтрации уперлись в производительность процессора), демо flyby-antalus.bat.

Для автоматизированного запуска тестов использовалась отменная программа Bench'emAll! (http://benchemall.com), которую рекомендуем всем желающим.

В качестве отрока для битья, то бишь для наглядного сравнения новых GPU с процессорами предшествующего поколения, использовалась карта на процессоре GeForce FX5950 Ultra.

nvidia GeForce 6800 Ultra

Цена $499

Графический процессор GeForce 6800 Ultra (400 МГц)

Видеопамять 1,6-нс GDDR3 (1100 МГц)

Объем памяти 256 Мбайт

Интерфейсы DVI — 2 выхода, S-Video Out

итоговый рейтинг **4,4**

Да, новая модель графического процессора GeForce может быть названа (без натяжки и колебаний!) действительно удачной. Никаких провалов при включении тяжелых режимов, производительность против предыдущего лидера поднялась на внушительную величину, цена же сохранена на уровне старшей модели прежнего семейства. Признаться, мы уже и не чаяли, что нас когда-нибудь побалуют подобным образом. Иными словами — дождались.

Плата очень похожа по дизайну на GeForce 5950 Ultra, хотя использование нового типа памяти внесло свои коррективы: все 256 Мбайт уместились в восьми микросхемах на одной стороне платы и охлаждаются заодно с процессором. Система охлаждения сохранена прежняя, двухэтажная, и как минимум

один слот, соседствующий с AGP, придется оставить свободным. Турбинный вентилятор помещен в кожух и протягивает воздух через радиатор, причем забор воздуха осуществляется из корпуса. В наших тестах процессор не нагревался выше 50 градусов, сама плата также избыточной горячностью не страдала. Для охлаждения памяти вместо прежней пластинки применен массивный игольчатый радиатор, хотя есть мнение, что охлаждать GDDR3 таким образом вовсе нельзя, а ставить радиаторы нужно на плату с обратной стороны, поскольку теплоотдача с таких микросхем происходит прямо на печатную плату в местах пайки. Но, очевидно, инженерам nvidia все же виднее.

Мы лишь с облегчением можем отметить, что, несмотря на огромных размеров чип и высокочастотную память, уровень теплоотдачи новых карт немногим выше, чем у представителей предыдущего поколения. Шумит новинка также умеренно, на уровне все тех же старых карт, хотя и бесшумной ее назвать нельзя никак.

Наконец, явный минус на фоне конкурента — неумеренные требования к блоку питания. Рекомендуется ни много ни мало 480 Вт суммарной мощности для запитки всей системы в сборе с подобающего уровня процессором, памятью и остальной обвязкой. Причем речь не о перестраховке! В нашем случае с качественным блоком на 300 Вт не удалось прогнать ни одного теста, пришлось в срочном порядке выдвигаться за 520-ваттным Powerman'ом, с которым все и произошло как полагается. Результаты перед вами.

ATi Radeon X800XT

Цена $499	
Графический процессор	
Radeon X800XT (525 МГц)	
Видеопамять 1,6-нс GDDR3 (1150 МГц)	
Объем памяти 256 Мбайт	
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video In/Out	
итоговый рейтинг	4,7

Что же, ожидаемый результат! 16 конвейеров и максимальная на текущий момент тактовая частота вкупе с архитектурой, хорошо справляющейся с шейдерным кодом без дополнительной оптимизации, выводят эту карту в однозначные лидеры. Если на простых режимах и в старых играх конкурент местами и выигрывает, то с ростом сложности задачи творение ATi неизменно вырывается вперед.

По дизайну платы выводы аналогичные: почти копия предшественника (Radeon 9800XT), только память разведена на обеих сторонах платы и никаких радиаторов на ней не наблюдается, что, кстати, привело к жалобам некоторых тестеров на замусоривание текстур после многочасового прогона тяжелых игр. В нашем случае артефактов не наблюдалось, однако микросхемы на ощупь были обжигающе горячими, отчего хотелось бы пожелать компаниям-сборщикам установить на своих платах хотя бы пассивное охлаждение. Во избежание!

Плоский кулер, уже знакомый по той же Radeon 9800XT-плате, шумит терпимо, заметно тише nvidia-турбины, причем даже под грузом тяжелых тестов не торопится выходить на максимальные обороты. А энергопотребление платы таково, что вместе с достойного уровня окружением ей хватает компактного блока на 250 Вт (каковые нынче принято устанавливать в популярные мини-корпуса, — на презентации плата трудилась именно в таком «баребоне» от Shuttle). Похвально.

Напоследок надо отметить штатно установленный VIVO на микросхеме Rage Theatre. Деталь хоть и пустяковая, но тоже приятная.

наш выбор

GeForce 6800
GeForce 6800 FSAA4x-Aniso8x
GeForce 6800 FSAA 4x
GeForce 6800 Aniso8
Radeon X800XT
Radeon X800XT FSAA4x-Aniso8x
Radeon X800XT FSAA4x
Radeon X800XT Aniso8
GeForce FX5950 Ultra

3DMark 03 — Fill Rate (Single-Texturing), MTexels/s
3197,6
3092,3
1514,2
500 800 1100 1400 1700 2000 2300 2600 2900 3200 3500

3DMark 03 — Fill Rate (Multi-Texturing), MTexels/s
6044,8
7158,6
3353,4
2500 3000 3500 4000 4500 5000 5500 6000 6500 7000 7500

AquaMark 3, fps
58,9
52,1
48,2
20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70

Far Cry 1024x768, fps
43,8
56,5
30,2
20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70

Call of Duty 1024x768, fps
199,9
196,0
154,1
100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200

Call of Duty 1280x1024, fps
178,3
170,1
130,5
100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200

X2 — The Threat, 1024x768, fps
74,5
68,8
74,0
67,5
66,7
50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100

TRAOD 1024x768, fps
77,2
67,6
71,8
69,9
91,2
78,2
87,9
90,3
33,7
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

TRAOD 1280x1024, fps
54,6
43,7
51,2
47,3
62,6
55,0
58,3
60,5
21,4
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

UT2003 1280x1024, fps
201,6
131,9
161,8
183,9
213,4
177,9
182,0
188,7
179,9
50 70 90 110 130 150 170 190 210 230 250

UT2003 1600x1280, fps
200,0
99,9
142,4
151,0
209,3
137,6
144,3
158,3
135,9
50 70 90 110 130 150 170 190 210 230 250

Спасибо! *Редакция передового hardware-журнала Game.EXE искренне благодарит лабораторию IXBT.com и лично Александра и Андрея Воробьевых, а также компанию ATi и лично ее PR-представителя в России и СНГ Николая Радовского (ура, товарищи!) за предоставленные на тестирование наисовременнейшие видеокарты. Отдельное спасибо – любезной компании USN Computers и Евгении Каминской за помощь в комплектации тестового стенда.*

Писатели и читатели

Дмитрий Лаптев

Удешевление пишущих DVD-приводов — факт преотрадный и видный всем и всякому. Шутка ли, чуть более чем за сотню зеленых рублей можно купить отличный аппарат от высокородного брэнда, умеющий записывать диски обоих форматов — и с «плюсом», и с «минусом»! Можно ли было в такой чрезвычайной ситуации пройти мимо обширного тестирования оптических приводов, не начав при этом с пишущих устройств?

Как мы тестировали

Нельзя. Вот почему все испытуемые DVD-приводы без разговоров, решительно устанавливались на наш заслуженный тестовый стенд, состоящий из материнской платы Intel D875PBZ Bonanza, построенной на чипсете i875P, процессора Pentium 4 3 ГГц (800 FSB), пары модулей DDR-памяти PC3200 по 256 Мбайт от Kingston, видеокарты PowerColor Radeon 9800Pro со 128 Мбайт памяти и двухвинчестерным RAID 0 на SATA-дисках Seagate Barracuda ATA V. Поскольку оба IDE-канала материнской платы после миграции винчестеров на SATA-шину оказались свободными, дисководы подключались парами, по одному на Primary- и Secondary-канал IDE-контроллера (перемычка на корпусе ставилась в положение Master). Разумеется, все тесты прогонялись на каждом приводе сольно, дабы исключить влияние производительности контроллера на результаты испытания.

Собственно испытательная программа включала в себя тесты скорости чтения DVD (двухслойной болванки DVD Video) и CD (штампованный CD Data), проводившиеся при помощи универсальной утилиты Nero CD-DVD Speed из пакета Nero Burning ROM 6.3.1.6. Теми же средствами измерялась задержка при смене слоя на DVD, время выгрузки и загрузки диска (до момента его опознания Windows). Также мы оценивали способность привода устанавливать скорости ниже максимальной через утилиту DriveSpeed, что бывает полезно при чтении дисков сомнительного качества или тогда, когда необходимо соблюсти тишину. Приведенная в системной колонке информация снята с помощью программы Nero InfoTool (все перечисленное богатство доступно по одному адресу: www.nero.com; кроме того, демо-пакеты Nero публикуются едва ли не на каждом .EXE DVD). Программой EAC 0.95 beta (www.exactaudiocopy.de) фиксировалась скорость чтения дорожек с Audio CD в режиме максимального качества. Предпринималась также попытка чтения музыкального MP3-сборника и диска с ошибкой во внутренней структуре.

Для пишущих дисководов измерялось время записи полного DVD+R и DVD+RW (4,7 Гбайт) на максимальной скорости на болванки Verbatim, сертифицированные для скоростей 8x и 4x соответственно, а также на предельно дешевые «технологические» DVD-R-болванки стоимостью 30 рублей. «Плюсовой» стандарт для скоростных тестов мы предпочли в силу того, что во всех современных мультиформатных приводах скорость записи DVD+R/RW выше (или равна) скорости записи DVD-R/RW, поэтому для комфортной работы логично выбирать носители с «плюсом», а в целях экономии — «минусовые». За процедуру записи головой отвечала заслуженная программа Nero Burning ROM.

Teac DV-W50D

Цена $135

Тип DVD-R/RW/+R/RW Multi

Скоростная формула (чтение DVD/CD) 12x/32x

Скоростная формула (запись DVD+R/+RW/-R/-RW/CD-R/RW) 4x/2,4x/4x/2x/16x/10x

Опции C2 Errors, RPC2

Объем буфера 2048 Кбайт

итоговый рейтинг **3,7**

Довольно скромные характеристики (самая низкая скорость записи DVD и CD всех форматов в нашем тесте) сочетаются с не самой «народной» ценой. Для компании Teac это явление не экстраординарное, мы уже привыкли отмечать CD-приводы под этой маркой как лучшие или близкие к идеалу, несмотря на скромные характеристики. В первую очередь старые «Тики» выгодно отличались от конкурентов бесшумностью и всеядностью. Что же теперь, поддержат ли славную традицию DVD-приводы? По крайней мере в отношении модели DV-W50D приходится констатировать обратное: привод едва ли не разочаровал. Средние результаты во всех скоростных тестах, ошибка при попытке писать на технологические болванки (лишь одна из трех была записана успешно). Да, мы наме-

ренно выбрали максимально дешевые болванки, и не только Teac провалился на этом тесте, но от брэнда хотелось бы лучшего результата.
Совсем не показатель хорошего отношения к пользователю — единственная скорость чтения CD-ROM, доступная для установки через DriveSpeed, причем предельная (32x). Уровень шума на максимуме уши не травмирует, но все же тон довольно высок, с легко различимым свистом вращающегося диска.
Среди положительных качеств отметим корректное чтение MP3-сборника — привод автоматически замедлился и прочитал диск в полной тишине. Главное же достижение открылось в тесте чтения диска с ошибкой в логической структуре. Экзамен был сдан на отлично, такого ровного графика чтения мы не увидели больше ни у одного драйва.

ASUS DRW-0402P/D

Цена $115	
Тип DVD-R/RW Combo	
Скоростная формула (чтение) 12x/32x	
Скоростная формула (запись) 4x/2x/16x/8x	
Опции C2 Errors, RPC2	
Объем буфера 2048 Кбайт	
итоговый рейтинг	3,0

Компания ASUS, помнится, тоже заботилась о наших ушах, предлагая в своих Smart-моделях фирменные механизмы для снижения оборотов. Но, судя по единственной и максимальной скорости в списке доступных DriveSpeed, опыт, увы, забыт. Тем не менее на максимальных оборотах привод от ASUS оказался самым ненавязчивым среди всех протестированных, лишь лоток несолидно погромыхивает в момент закрытия, а открытие сопровождается характерным жужжанием. Модель DRW-0402P/D работает только с дисками формата DVD-R/RW, причем не на рекордных скоростях. Это, конечно, минус, а, учитывая не такую уж бросовую цену, резон в покупке данного привода мы усмотреть не можем.
Впрочем, вдруг привод обладает какими-нибудь скрытыми талантами? Нет, ничего особенного, музыкальный диск прочитался на минимальных оборотах, хотя незначительный фон все же прослушивался, а с «трудным» диском драйв и вовсе отказался общаться, причем дисковод даже не пытался читать дефектные участки на низкой скорости, сразу же выдав ошибку. Как-то высокомерно, не находите?

NEC ND-2500A

Цена $103	
Тип DVD-R/RW/+R/RW Multi	
Скоростная формула (чтение) 12x/40x	
Скоростная формула (запись) 8x/4x/8x/4x/32x/16x	
Опции CD+G, C2 Errors, RPC1	
Объем буфера 2048 Кбайт	
итоговый рейтинг	4,0

Зато фирма NEC не поскупилась ни в отношении цены, ни в части функциональности: скоростная формула заявлена на вполне современном уровне, и в тестах ходовые качества подтверждаются. Немного огорчает лишь скорость чтения DVD-ROM, самая низкая среди подопытных устройств, да замедленная реакция на кнопку извлечения лотка. Зато скорость качественной аудиоэкстракции не оставит равнодушным ни одного любителя копировать взятую на прокат музыку. Но тот же самый меломан будет огорчен поведением привода, когда вы столкнете его лоб в лоб с MP3-диском. Такие разгоны и торможения допускались лишь дешевыми CD-приводами 2-3-летней давности. Единственным способом образумить драйв остается ручная установка скорости не выше 10x, что (ура!) легко осуществимо, — меню DriveSpeed предлагает широкий выбор скоростей в диапазоне от 4x до 40x; также можно установить время отключения двигателя по окончании обращения (Spin Down) из очень широкого диапазона значений.
Из отрицательных моментов (вероятно, это проявление «сырости» самого устройства либо его прошивки) отметим привередливость привода к качеству дисков — как записываемых, так и читаемых. В рамках тестовой программы не удалось корректно записать технологические болванки: высшим достижением оказался диск, записанный наполовину; остальные просто отказывались опознаваться после успешно завершенной (по мнению NB ROM) записи. Не прочитался и «трудный» компакт-диск с данными, несмотря на то что привод сбросил скорость на некорректных участках до минимальной.

RICOH MP5240

Цена $89	
Тип DVD+R/RW Combo	
Скоростная формула (чтение) 12x/40x	
Скоростная формула (запись) 4x/4x/24x/10x	
Опции CD+G, C2 Errors, RPC2	
Объем буфера 2048 Кбайт	
итоговый рейтинг	4,2

Еще один привод в нашем тесте, ограниченный носителями единственного формата — на этот раз со знаком «+». Учитывая невеликую цену, мы вполне видим его в компьютере экономного пользователя, не привыкшего переплачивать за совместимость. В тестах же смутило лишь несуразно большое время поиска на DVD. Ошибка? Но испытание повторялось многократно. Впрочем, вне тестовых задач каких-либо мешающих жить последствий мы не отметили. Шумовые эффекты огра-

ничились визжащим лотком, а на максимальных оборотах аккомпанемент оказался типичным для 40-скоростных приводов. Регулировка скорости допускается, набор значений достаточный: 4/8/20/32/40х, а таймер остановки привода заведен на фиксированное значение порядка 30 секунд.
Привод удачно записал попавшуюся под руку безымянную DVD+R-болванку, великолепно справился с тестом чтения MP3-диска, долго и упорно изучал дефектный диск, выдав ошибку на 60 минуте (речь, разумеется, о длительности тестового диска, а не испытания).

Pioneer DVR-107D

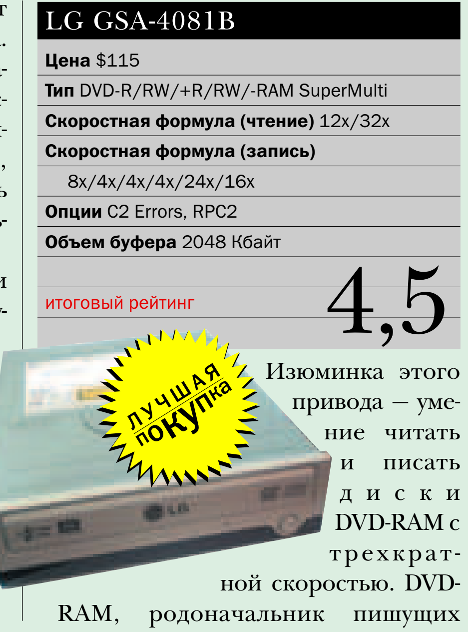
Цена $135
Тип DVD-R/RW Combo
Скоростная формула (чтение) 12x/40x
Скоростная формула (запись) 8x/4x/8x/4x/24x/24x
Опции C2 Errors, RPC2
Объем буфера 2048 Кбайт
итоговый рейтинг **4,0**



Привод выступил очень ровно в скоростных тестах, ругать и премировать абсолютно не за что, отметим пунктиром лишь лучшую скорость записи DVD+R с минимальным отрывом от ближайшего 8-скоростного конкурента. Максимальная на сегодня скорость записи CD-RW (24x) отличается от распространенной 16-кратной в практических тестах очень незначительно, поскольку максимум достигается лишь на ограниченном участке диска и только на наружных дорожках.
Шум тоже не запомнился никакими оригинальными созвучиями, что, безусловно, к лучшему. Картину портит только сиротливое «32х» в списке доступных скоростей в программах-«тормозилках». Музыка прочиталась без проблем на небольшой скорости, хотя шум имел место, и в компьютере с тихим охлаждением он непременно будет слышен. Ну а «трудный» диск был прочитан лишь до середины, несмотря на усердные потуги привода.

LG GSA-4081B

Цена $115
Тип DVD-R/RW/+R/RW/-RAM SuperMulti
Скоростная формула (чтение) 12x/32x
Скоростная формула (запись) 8x/4x/4x/4x/24x/16x
Опции C2 Errors, RPC2
Объем буфера 2048 Кбайт
итоговый рейтинг **4,5**



Изюминка этого привода — умение читать и писать диски DVD-RAM с трехкратной скоростью. DVD-RAM, родоначальник пишущих

DVD-форматов, не пользуется нынче популярностью, не в последнюю очередь из-за скромного выбора пишущих (да хотя бы и читающих!) приводов. Между тем по скорости случайного доступа этот формат даст фору любому другому. И появление истинно универсальных устройств можно только приветствовать.

Чем еще понравился LG GSA-4081B? Да практически всем. Лишь заминка при смене слоя на видеодиске и невысокая скорость извлечения звуковых дорожек слегка смазывают впечатление. И, конечно, жаль, что не удалось прочитать дефектный диск, хотя подход к чтению использовался грамотный, и будь наш орешек чуть менее крепким, он был бы непременно расколот. Зато запись безымянной болванки на автоматически выставленной на 2x (!) скорости сорвала бурные аплодисменты. Чтение записанного диска программой CD-DVD Speed обнаружило ровный, без малейших ступенек график. Музыкальный диск проигрывался на постоянной скорости, впрочем, отличной от минимальной, с добавлением в фоновый уровень шума нескольких децибел.

В остальном к акустическим свойствам претензии минимальны: например, мы предпочли бы обойтись без сопровождающего активный поиск ярко выраженного звука «пластмассы по металлу»...

Sony DDU1612

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Цена $35	
Тип DVD-ROM	
Скоростная формула 16x/40x	
Опции CD+G, C2 Errors, RPC2	
Объем буфера 512 Кбайт	
итоговый рейтинг	4,5

Переходим к простым (читающим) DVD-приводам. И первым на очереди – показавший ничем не примечательные результаты в скоростных тестах прибор под маркой Sony. Если бы не минимальная среди читающих приводов скорость чтения DVD, отметить было бы нечего.

На высокой скорости привод исправно шумел, но монотонно – без вибраций и посторонних призвуков. Снизив скорость до беззвучного уровня, Sony DDU1612 спокойно прочитал MP3-диск. И – о чудо! – с невероятной средней скоростью 21,8x (график получился ломаный) осилил каверзный диск с внутренним дефектом, оказавшись вторым в нашем тесте, – из всех драйвов, кои не обломали об этот «компакт» зубы.

Профилактическое снижение скорости через DriveSpeed возможно, список доступных значений беспрецедентно велик (2-40x); столь же впечатляющ и набор Spin Down-задержек.

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

купон участника лотереи

ФИО ______

______

Адрес ______ Индекс ______

______

______

E-mail ______

______

______

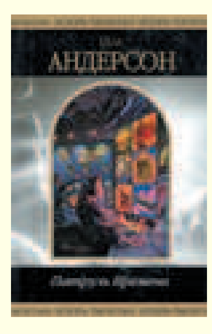
______

Телефон ______

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку «Счастливый УЧУ»!

Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — июльском (#07'2004) — номере журнала.

▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи «Счастливый УЧУ»!



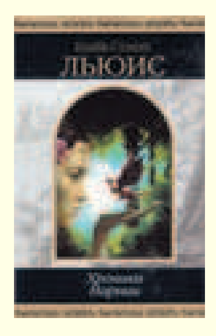
Пол Андерсон «Патруль времени»

А.В. Селев, г. Екатеринбург



Роберт Хайнлайн «Тетралогия будущего»

К.И. Леонтьева, г. Буденновск Ставропольского края



Клайв Стэплз Льюис «Хроники Нарнии»

М.Н. Турчик, г. Хабаровск

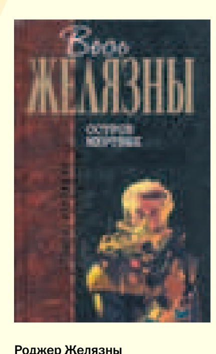
Джоан Рональд Толкиен «Властелин колец»

П.Б. Подсевалов, г. Волгоград



Рэй Брэдбери «О скитаниях вечных и о Земле»

Д.В. Бондаренко, г. Нижний Новгород



Роджер Желязны «Остров мертвых»

М.Г. Санбашева, г. Стерлитамак

Все книги выпущены издательством «Эксмо» (www.eksmo.ru) в 2004 году

MSI D16

Цена $37	
Тип DVD-ROM	
Скоростная формула 16x/48x	
Опции CD+G, RPC2	
Объем буфера 512 Кбайт	
итоговый рейтинг	4,0

Компания MSI, ранее не представлявшая в наших тестах оптических приводов, в отдельных рекомендациях не нуждается. Посему безотлагательно приступаем к препарированию и обнаруживаем весьма пристойные характеристики. Лишь громкость вращающегося на максимальных оборотах диска способна вызвать отрицательные эмоции. В остальном без сюрпризов: музыкальный диск открывался сравнительно долго, но затем скорость упала до каких-то очень малых величин, и в дальнейшем привода и вовсе не было слышно. Для ручной регулировки предусмотрено восемь установок скорости, диапазон от 4x до 48x. С чтением дефектного диска привод не справился, график – рваный, что объясняется многократными разгонами и торможениями.

ASUS DVD-E616P

Цена $XX	
Тип DVD-ROM	
Скоростная формула 16x/48x	
Опции C2 Errors, RPC2	
Объем буфера 256 Кбайт	
итоговый рейтинг	4,3

А вот и рекордсмен нашего теста по главному для читающих DVD-приводов параметру – скорости чтения DVD-ROM. Пусть чтение на максимальной скорости сопровождается однородным мощным шумом, но мы хотя бы понимаем, ради чего приходится страдать. Остальные показатели также на хорошем уровне, правда, для общения с MP3-диском привод выбрал довольно высокую скорость вращения (порядка 16x). Снизить ее вручную не удастся, поскольку в меню есть только одно значение: 32x; зато имеется полный набор таймингов. «Трудный» диск был прочитан почти до конца на 8-кратной скорости, но лишь почти, а это не считается.

(Окончание следует.)

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE выражает неподдельную признательность замечательным компаниям OLDI (www.oldi.ru) и USN Computers (www.usn.ru), предоставившим все эти отменные и не очень оптические накопители, которые были подвергнуты столь въедливому, долгому, иногда утомительному, но всегда корректному, справедливому тестированию.*

Читающие DVD-приводы	Sony DDU1612	MSI D16	ASUS DVD-E616P
Версия firmware	VDYS3	VA028	1.04
Средняя скорость чтения DVD-ROM	5,9x	6,0x	8,9x
Диапазон скоростей чтения DVD-ROM	3,3x-7,8x	3,4x-7,9x	5,0x-11,7x
Среднее время поиска на DVD-ROM, мс	92	92	95
Переход на другой слой (Layer Change), мс	67	60	33
Средняя скорость чтения CD-ROM	31,3x	36,8x	35,0
Среднее время поиска на CD-ROM, мс	75	78	92
Скорость извлечения аудиотреков EAC	4,7x	7,7x	4,5x
Eject (извлечение диска), с	1,27	4,83	1,04
Load + Recognition (загрузка диска), с	10,43	9,83	8,94
Шум (10-балльная шкала; чем ниже шум, тем выше балл)	6 высокий, но нет вибраций и свиста	5	5

Пишущие DVD-приводы	Teac DV-W50DB	ASUS DRW-0402P/D	NEC ND-2500A	RICOH MP5240	Pioneer DVR-107D	LG GSA-4081B
Версия firmware	1.06	1.05	1.06	1.11	1.09	VA028
Средняя скорость чтения DVD-ROM	6,1x	6,1x	3,4x	6,1x	6,3x	6,1x
Диапазон скоростей чтения DVD-ROM	3,4x-8,0x	3,4x-8,0x	1,8x-4,5x	3,4x-7,9x	3,5x-8,2x	3,4x-8,0x
Среднее время поиска на DVD-ROM, мс	151	143	137	334	144	101
Переход на другой слой (Layer Change), мс	37	48	35	61	38	255
Средняя скорость чтения CD-ROM	25,0x	24,8x	30,7x	30,6x	31,2x	24,6x
Среднее время поиска на CD-ROM, мс	138	130	117	114	132	104
Eject (извлечение DVD), с	1,22	1,21	1,84	1,57	1,45	1,97
Load + Recognition (загрузка DVD), с	12,45	12,69	16,73	6,47	14,26	8,33
Запись DVD+R на максимальной скорости, мин	14:05	14:43 (DVD-R)	9:40	13:21	9:35	9:47
Запись DVD+RW на максимальной скорости, мин	23:10	28:25 (DVD-RW)	14:51	13:27	14:31	13:42
Запись «технологической» болванки DVD-R , с	1x,ошибка	1x	1x, ошибка	1x	1x, ошибка	2x
Скорость извлечения аудиотреков EAC	5,8x	6,2x	9,8x	7,3x	7,4x	4,2x
Шум (10-балльная шкала; чем ниже шум, тем выше балл)	7	8	6	6	7	6

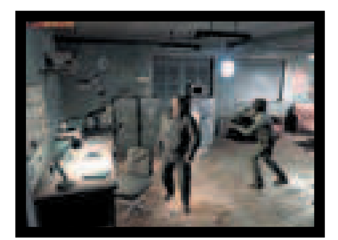
Ночь закрытых дверей

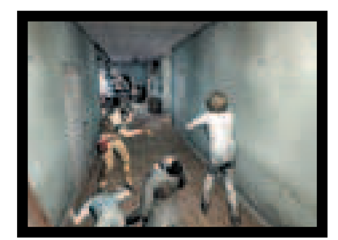
По сточной канаве ползет изголодавшаяся крыса. Она спотыкается, сбивается с пути, но продолжает двигаться вперед — на запах плоти. Останавливается. Через ржавую решетку долго пялится на истекающего кровью спецназовца. Завороженно наблюдает, как человеческую ногу протыкает огромная клешня. Сквозь прорези решетки сыплются гильзы. Затем картинка теряет очертания и распадается на молекулы.

Resident Evil: Outbreak

www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=750070
жанр: Survival horror
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Capcom (www.capcom.com)
издатель: Capcom (www.capcom.com)







Трепет

Молекулы пульсируют, меняют форму и собираются в новую сцену, где на умирающего бойца S.W.A.T. шагает нечто бесформенное, состоящее из человеческого мяса и огромного глазного яблока во всю спину. Камера пролетает через разрушенные подземные коммуникации. Где-то рядом стая бешеных крыс вгрызается в еще теплую шею. Играет тихая торжественная музыка…
А теперь несложная загадка для самых малолетних тожеигровцев: почему вступительные анимационные ролики для серии Resident Evil выглядят и срежиссированны на много порядков лучше, чем все, что вы когда-либо наблюдали на ПК? Ответы — ждем. Рассматриваться будут только варианты, где присутствует слово «деньги». Впрочем, об известной ментальности восточных девелоперов тоже не забываем — буддистское смирение и самодостаточность сочатся из каждого кадра.
Но где смирение, там и обреченность. Вот Синди — молода, красива, работает официанткой. Ее глаза пусты не потому, что художникам не хватило мастерства. Так задумано. Она умрет в первой (максимум — второй) сцене. Темное ощущение безысходности в Outbreak превалирует. Игра наплевала на свои корни, отринула сюжет и стала классическим японским хоррором, где зачастую не принято объяснять причины обрушившегося на героев зла.
В Outbreak на выбор восемь персонажей, спроектированных под разный стиль игры. Забудьте о них скорее. Это резиновые куклы. Проводники между вашими дрожащими руками и зомби, размазывающим по стеклу липкий гной из своих глазниц.

Злаборатория

Страшно — очень. Даже не вспоминайте о провальных CODE: Veronica X и Dead Aim. Outbreak приносит на PS2 дух самой первой Resident Evil, модифицированный согласно последней сюжетной моде: после снайдеровского Dawn of the Dead современные дети знают, что зомби должны появляться в кадре без всяких там прелюдий. История кое-как двигается с помощью разбросанных на местности дневников давно убитых NPC, но можно смело пропускать их мимо глаз — так, бонус для ортодоксов.
Страх, саспенс и животная ярость, с которой щуплые девушки полосуют синюшных зомби, — это, понятно, здорово. Но не будем забывать об извечных проблемах серии, которые снова с нами. Управление по-прежнему оставляет желать своей полной переработки, чудесная в целом анимация откалывает порою коленца, достойные восточноевропейских квестов, а интерфейс… убогий, что греха таить. С ним хоть и свыкаешься под напором ходячих трупов, но инвалидности избежишь едва ли. Нет, правда. После нескольких часов манипуляций с Outbreak пальцы начисто забывают о координации и начинают жить отдельно от головного мозга. Плата за самых лучших в мире живых мертвецов?
Некоторые интерьеры украшены аквариумами, но их нельзя разбить, — верный признак технически устаревшей игры. Время подгрузки локаций зашкаливает за десять секунд. Связанный с этим тонкий психологический момент: когда попадается запертая дверь, вы радуетесь словно ребенок, — не нужно пялиться на черный экран загрузки. И потом, черт его знает, что за мерзость поджидает за этой дверью…

P.S.
Анонс Resident Evil 4 на Capcom Gamers Day разорвался в консольном мире бомбой, по мощности сравнимой с первыми роликами Half-Life 2 для ПК. Преимущественно открытые пространства и графика, от которой натурально теряешь дар речи. Релиз осенью. На Nintendo GameCube.

Dental Kombat

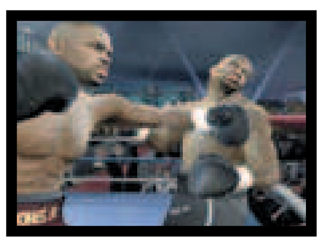
«Мохаммед Али в трусах-полосах порхает, как бабочка, и жалит, как пчела» (произнесенное голосом сумасшедшего проповедника из Don't Be a Menace to South Central While Drinking Your Juice in the Hood); «еще я туда ем»; «а чем эту вашу капу запить?» и еще несколько шуток о боксе — это почти все, что я знаю о главном мужском виде спорта. А еще в школьные годы мне посчастливилось учиться с неким Максимом К., имевшим по боксу какой-то нешуточный разряд. И хотя интеллектом он не отличался, учителя отмечали в мальчике невероятную усидчивость и целеустремленность. Но однажды, на уроке математики, он вдруг снял штаны и заорал самым что ни на есть всеблагим матом... Итак, EA Sports Fight Night 2004.

EA Sports Fight Night 2004

www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=750070
жанр: Спортивный симулятор
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Electronic Arts Canada (www.ea.com)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)







Золотые зубы

В главном меню играет хип-хоп средней паршивости, а тьюториал объясняется с вами истинно спортивным языком: «Чтобы ударить по правой части тренировочного манекена, используйте свою левую руку. Чтобы ударить по левой части тренировочного манекена, используйте...» Карочетыпоялъ. Трэшево-физкультурный флер за милую душу встречается в игре с карикатурным ниггер-пафосом. Мало того что знаменитости мирбокса сплошь черные, так еще и тренер вещает с интонацией прожженного гангста. Не говорит, а «считывает»! Но это ладно. Активно продвигаемой в отечественном игроделопменте технологии Life Head место на свалке: в ультимативном конструкторе персонажей от EA можно смастерить себе бойца, как две капли похожего на Raekwon The Cheff, и поставить его на ринг против тощего Busta Rhymes с выкрученными на минимум параметрами. Хотя бы из-за таких удивительных возможностей Fight Night следует считать гениальным файтингом. Лучше него, пожалуй, только драки возбужденных обезьян, в которые играют на PSOne герои фильма Spun.
Об эксклюзивном спортинвентаре упоминать даже не хочется: боксерские трусы за сто тысяч долларов к вашим услугам уже в самом начале игры, и это при том, что большая часть гардероба до поры скрывается под «замочками». Чтобы вы смогли немного ориентироваться в местных финансах, призовые за первый поединок составляют жалкие восемь сотен...

Бокс!

Если же серьезно, игра бесценна. Своей революционной системой управления она открывает на PS2 новую эпоху: впервые для успешного существования можно вообще не нажимать кнопки. Передвигать бойца по арене нужно левым «аналогом», а за все базовые удары отвечает правый. Мощь ваших хуков и апперкотов зависит от того, насколько стремительно вы будете двигать джойстик. Вниз-влево, затем по кругу вверх — апперкот. Вверх-вправо — прямой в челюсть. В это трудно поверить, но после Fight Night возвращаться к классическому «кнопочному» Soul Calibur 2 совсем не хочется. Режим карьеры предсказуем, но тем и хорош. Перед каждым боем предлагается пройти тренировку (груша, манекен или спарринг-бой с инструктором), а по ее результатам прокачать скорость, выносливость и прочие жизненно важные параметры. За «вынос» реального соперника дают деньги и призы, но все это пустые побрякушки. Главное — грация умирающего левиафана, с которой какой-нибудь Холифилд обрушивается на ринг, получив нокаутирующий удар. По лбу стекают капли пота, лицо разбито в кашу, мышцы по всему телу передергивает судорогой, а умный сло-мо показывает высший класс, сходя на нет во время касания тушей ринга. В свободное от комбо время сопернику можно корчить рожи. Между раундами на ринг выходят девки-с-табличками, похожие не на крановщиц из «Лего», а на всамделишных человеческих женщин. Чтобы выйти из нокдауна, нужно «аналогами» совместить слои расплывающегося перед вашим разбитым носом изображения рефери. Кра-со-та!

P.S.

Дорогая редакция «Тоже игр» сражена наповал экзотическим спортсимулятором (улюлюкайте на здоровье) и уже заказала себе последние версии EA-крикета и EA-регби. Чем черт не шутит!

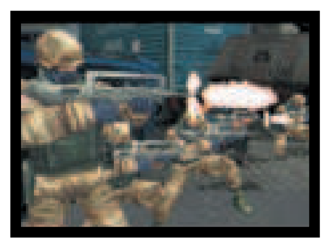
Ронин и ронин

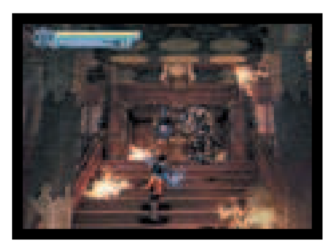
Бескрайнее поле сотрясается под ногами войска из Преисподней. За разъяренной пехотой тянутся тучи пыли. В них проступают очертания невиданных монстров — это тяжелая артиллерия. Над полчищем возвышается горроподобный органический транспортер полководца, похожий на насекомое размером с авианосец «Энтерпрайз». Существо увешано деревянными лоджиями, и камера подлетает вплотную, показывая вам адскую гвардию за работой: зомби-самураи скрежещут зубами, преследуя одинокого ниндзя. Пара эффектных взмахов мечом, и через несколько мгновений вы завороженно наблюдаете за битвой Доброго Героя и Темного Предводителя в чреве чудовища-транспортера. Острое лезвие сначала танцует вокруг злодея, затем вонзается в нервный центр его инсектоида. Гремит взрыв. Всполохи огня пожирают амбиции всех аниматоров Голливуда.

Onimusha 3: Demon Siege

www.capcom.com/oni3.html
жанр: Эпик
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Capcom Production Studio 2 (www.capcom.com)
издатель: Capcom (www.capcom.com)







CG movie by ROBOT

Вступительный ролик Resident Evil: Outbreak, о котором я проливал слезы восторга страницей выше, теряется в тени шедевра, предваряющего новую Onimusha. Глаза вылезают из орбит, а в голове крутится одна фраза: ЭТО НЕВОЗМОЖНО. Когда минутой позже вам показывают улицы современного Парижа и Жана Рено, болтающего по телефону, удивляться уже нет сил. Когда еще спустя какое-то время летающие монстры из средневеково-восточного безвременья взмывают над Триумфальной аркой и площадью де Голля, вы теряете сознание. Пока ваше бездыханное тело сползает по экрану телевизора, восставшие из могил самураи разрывают на клочки французский спецназ...
Не пытайтесь сомневаться: Demon Siege в два приема сделает вас своим рабом вот этим самым вступительным роликом. Возвращаться к самой игре после его просмотра следует как минимум через сутки, чтобы отступил травматический шок и реакция на Саманосуке Акечи, орудующего катаной в парижской подземке, была сколько-нибудь адекватной. Да и Жан Рено в черном плаще до пят и с огненным клинком в руке... — с этим сложно свыкнуться, ох как сложно. Межвременной и межпространственный размах, который не снился ни одному киноширпотребу, — на PS2 здесь и сейчас.

Voodoo Transcontinental

КИ-производители еще не успели обтрепать схему с распараллеленным геймплеем за двух персонажей, поэтому нарратив новой Onimusha течет плавным, но мощным потоком. Вдаваться в сюжетные подробности я не стану — это сильно испортит вам удовольствие от игры. Куда важнее знать другое. Ниндзя Саманосуке, ловящий души сраженных врагов магической перчаткой, и городской сумасшедший Жак (то есть, конечно, Жан...), орудующий страшной цепью в бумажных домиках, — эта парочка символизирует актуальное для японского эпика единение Востока и Запада. Авторы Onimusha ставят в этой теме финальную точку — вряд ли у кого-то получится лучше.
От рваного, но выверенного ритма игры у вас выбивает пробки. Битвы с нечистью среди пожара сменяются точечным отстрелом из лука летающих тварей. И то, и другое — квинтэссенция жанра экшен. Точками взаимопроникновения инь и янь здесь служат замысловатые двумерные пазлы, эдакие островки спокойствия в бушующем океане ураганного действия.
Впрочем, чтобы не слишком сгущать яркие краски, признаюсь честно: геймплей отчетливо напоминает давно знакомые Devil May Cry и Legacy of Kain Defiance, но по части деталей, на которых все держится, и, что ли, стиля находится от этих шедевров на несколько световых лет впереди. Ощущения остаются пестрые, смешанные. Иногда кажется, что играешь ради непрекращающихся пируэтов с холодным оружием и магических вспышек. А потом вдруг отчетливо понимаешь, что сидишь за игрой уже десять часов ради заключительного CG-ролика от токийской студии ROBOT... PS2 как она есть. Черная, черная магия.

P.S.

Кажется, это катарсис. По всем законам мироздания, следующим шагом в развитии видеоигр должна быть какая-нибудь революция или стремительная смерть. Подробности откроются на E3 2004, и об этом читайте в следующем номере.



www.game-exe.ru
game.exe
#06 2004
4 601357 000055
game.exe #6'2004 (107)
Syberia 2 • Manhunt • «Периметр» • Hitman: Contracts • «Операция Silent Storm: Часовые» • Painkiller
C&C Computer Publishing Ltd.
СПОРТ И
РОЗЕТКИ
СТР. 47–72
BOOM!
BLABLABLA
WHOOO



www.game-exe.ru
game.exe
game.exe #6'2004 (107)
4601357000116
DVD ТУТ
#06 2004
Syberia 2 • Manhunt • «Периметр» • Hitman: Contracts • «Операция Silent Storm: Часовые» • Painkiller
BANG!
СПОРТ ИЗ РОЗЕТКИ
СТР. 47—72
C&C Computer Publishing Ltd.